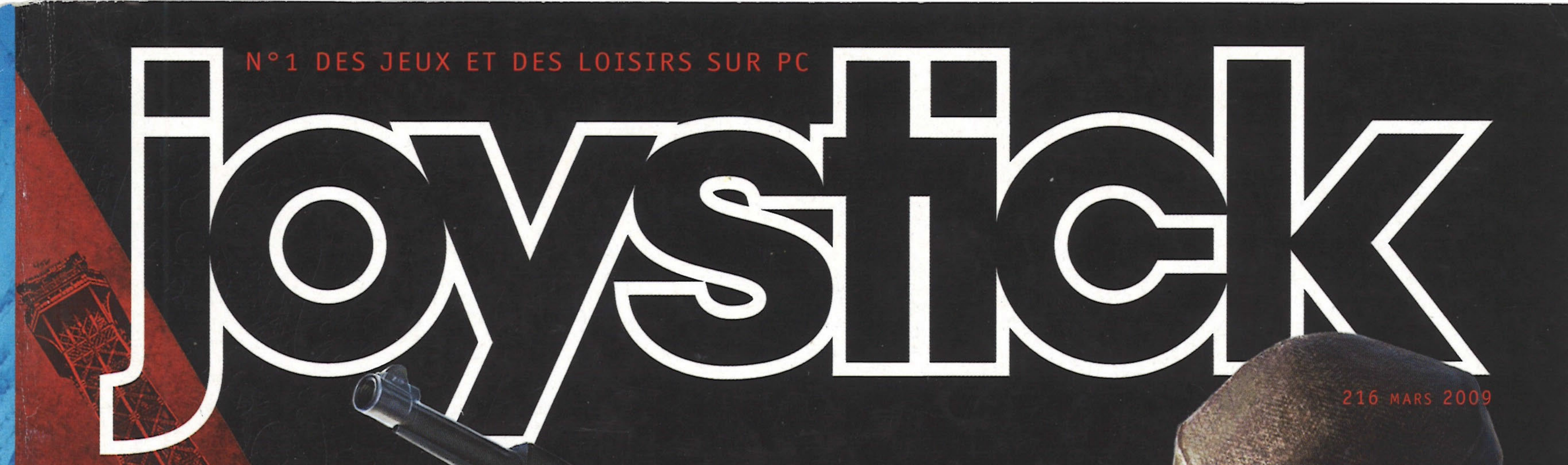


216 MARS 2009

PREMIÈRE MONDIALE

SABOTEUR

LE GTA-LIKE QUI VOUS OFFRE LES PETITES FEMMES DE PARIS !

REPORTAGE

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

Les nouveautés hardware en direct de Las Vegas

NEWS JEU

KINGDOM UNDER FIRE II

Action et stratégie pour un jeu exceptionnel

ET AUSSI

Dawn of War II, Empire Total War, Warhammer Online, World In Conflict : Soviet Assault

T 02788 - 216 - F: 6,95 €



Numéro 216 • Mars 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €


LA VILLE A PEUR DE MOI.
J'AI VU SON VRAI VISAGE.
LIVE GIRLS ON STAGE
BURLESK
AU CINÉMA LE 4 MARS
WATCHMEN
LES GARDIENS
WARNER BROS. PICTURES
LEGENDARY PICTURES
DC
watchmen.fr
Retrouvez tous les super-héros de WATCHMEN-LES GARDIENS sur le blog officiel :
http://www.watchmen-blog.fr/
TMC
msn.fr
Directsoir
REDSKINS
www.redskins.eu
SFR
NRJ
HIT MUSIC ONLY !

Sommaire

216 — MARS 2009

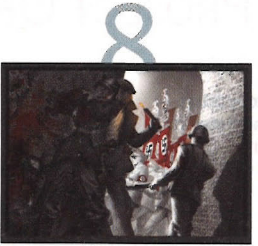
LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

- Call of Juarez: Bound in Blood — 36
- Command and Conquer: Alerte Rouge 3 - La Révolte — 38
- Dragon Age: Origins — 46
- Kingdom Under Fire II — 40
- Memento Mori — 64
- Secret Files 2: Puritas Cordis — 62
- Spore: Galactic Adventures — 30
- Still Life 2 — 65
- Terminator: Renaissance — 32
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena — 47
- Tom Clancy's Endwar — 24
- Wanted: Les Armes du Destin — 63
- World in Conflict: Soviet Assault — 60

LES TESTS DU MOIS

- Codename Panzers: Cold War — 76
- Crayon Physics Deluxe — 78
- Cryostasis: Sleep of Reason — 83
- Empire: Total War — 72
- Le Seigneur des Anneaux: L'Âge des Conquêtes — 80
- Men of War — 81
- NecroVisioN — 82
- Silent Hill: Homecoming — 79
- Warhammer 40.000: Dawn of War II — 68

8



JEU DE LA COUV

Ce mois-ci, Sundin a troqué la grisaille parisienne pour le soleil de Los Angeles. Au bout de son périple, le studio Pandemic lui présente Saboteur, un GTA-like qui l'a illico ramené dans le Paris des années 40, et ce, sans avion.

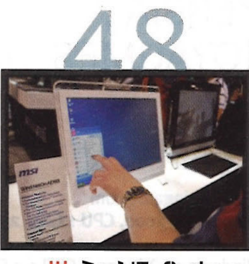
40



NEWS JEU

Après huit ans d'absence, la série des Kingdom Under Fire revient enfin sur PC. Lucky a posé un premier regard sur ce titre explosif placé sous le signe du massivement multijoueur.

48



REPORTAGE

En direct du Consumer Electronics Show 2009 de Las Vegas et sans boule de cristal, C_Wiz nous prédit en quatre pages de quoi seront faits les PC de demain. Un reportage garanti sans Bill Gates ajouté.

68



TESTS

Nous l'avons désiré comme d'autres voudraient la lune, et enfin, Dawn of War II est arrivé ! Sans contestation possible, le RTS de Relic Entertainment est sacré jeu du mois. Sundin s'explique en page 68.

ET AUSSI...

- Courrier des lecteurs — 6
- Déclaration d'indépendance — 26
- Dossier: WoW a-t-il tué le MMORPG ? — 52
- Édito, news — 14
- Jeu de la couv' — 8
- Lexique — 106
- Matos C'est quoi ! — 100
- Matos News — 98
- Matos Test: Nvidia GeForce GTX 285 — 102
- Matos Top Hard — 104
- Quoi de neuf — 86
- Reportage – Consumer Electronics Show 2009 — 48
- Reportage – Risen — 56
- Réseau – Eve Online — 96
- Réseau – Free 2 Play — 91
- Réseau – Mods — 90
- Réseau – Net News — 88
- Réseau – Runes of Magic — 92
- Réseau – Warhammer Online: Age of Reckoning — 94
- Sommaire DVD — 4
- Top rédac — 66
- Utilitaires — 84

COUVERTURE
© Pandemic/Electronic Arts

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

JOYSTICK n° 216 - MARS 2009

JOYSTICK n° 216 - Mars 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Côme « Anark » Calvez, Mathieu « Clint » Chartier, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Gaël « Barbak » Weiss, Fabrice Bloch, Wilfrid Desachy et Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard



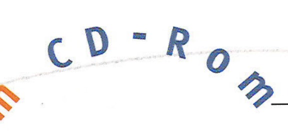
FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)



DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

Nous informons nos chers lecteurs que Future France change de nom et s'appelle désormais Yellow Media.

 Ce numéro comporte un DVD PRISTONTALE II/KEY TO PLAY jeté sous blister sur la 1re de couverture sur diffusion France, abonnés, hors export, ainsi qu'un encart abonnement situé entre les pages 50 et 51.





sommaire

#216

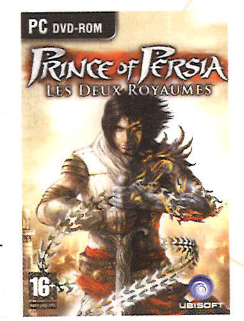
Plein de bonnes choses ce mois-ci encore dans notre DVD, à l'image de l'excellent Prince of Persia: Les Deux Royaumes, gratuit et complet, de la démo très attendue du nouveau F.E.A.R. ou encore de la pelletée de jeux indépendants. Parfait pour attendre les beaux jours au chaud!

Sundin

LE JEU COMPLET

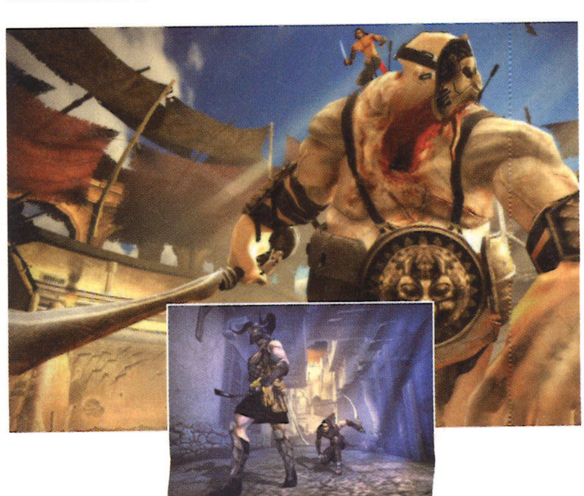
PRINCE OF PERSIA : LES DEUX ROYAUMES

Genre: Pas si petit, le Prince
Développeur: Ubisoft Montreal/Canada
Éditeur/Distributeur: Ubisoft
Site Internet: www.princeofpersiagame.com
Config minimum: Windows 98/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 1.5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte graphique 64 Mo



En résumé

Efficace mais sans génie pour certains, un des meilleurs opus de la série pour d'autres, Les Deux Royaumes divise mais ne déçoit pas. Il faut dire que le menu est copieux et les plats tous très réussis: des environnements superbes, des animations de haute facture, un level design léché, des phases de plate-forme variées et un Prince doté d'une palette de mouvements toujours plus élargie. On a également aimé le petit côté noir du héros, contre lequel il doit lutter à chaque instant. Au final, du gros, du lourd, auréolé d'un beau 8/10 et considéré chez nous comme un incontournable à sa sortie, il y a maintenant un peu plus de trois ans. Bref, comme aurait dit DIAM'S en de telles circonstances: le kif!



LA DEMO QUI FAIT PEUR

F.E.A.R. 2 : PROJECT ORIGIN

Genre: Bouh!
Développeur: Monolith Productions
Éditeur/Distributeur: Warner Interactive
Site Internet: www.fear2.fr
Config minimum: CPU 2.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo

En résumé

Lucky vous l'a dit le mois dernier, F.E.A.R. 2 est un bon FPS mais manque un tantinet de personnalité (7/10 dans Joy 215). Et on était sans doute en droit d'attendre plus de la suite de l'excellent F.E.A.R. tout court (F.E.A.R. 1 quoi, enfin, F.E.A.R. le premier, celui d'avant, sans rien derrière l'acronyme). Il faut néanmoins préciser que Lucky a un petit côté psychopathe (souvenez-vous le coup de l'œuf dans la pizza qu'il dissèque minutieusement) et qu'il a de ce fait peur de rien. Et vu que F.E.A.R. 2, ça veut faire peur, c'est un peu emmerdant. Bon, oui, je me tais, et je vous laisse essayer par vous-même, ça sert à ça une démo après tout.







LE MMO GRATOS (QUI FAIT PAS PEUR, LUI)

LAST CHAOS

Genre : Le dernier, vraiment ?
Site Internet : www.lastchaos.fr
Config minimum : CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo

En résumé

Bonjour à vous, chers lecteurs, qui avez une connexion en mousse, un PC en mousse, qui détestez World of Warcraft et qui n'avez plus un kopeck en poche. Joystick pense à vous, et vous a dégoté un petit MMORPG gratos des familles, qui vous emmènera pour l'occasion dans un monde déchiré par la guerre ! Ha ha ha ! Pour le reste, c'est du classique : six classes de perso, un système de compagnons, du PvP et PvE sur un même serveur, des guildes, de l'artisanat, du troc et des donjons... Y en aura pour tout le monde !





Les autres fichiers

8 JEUX INDÉPENDANTS
- Caster
- Chains
- Dangerous High School Girls in Trouble !
- Osmos
- Ten Ton Ninja
- The You Testament
- Wings of Fury 2

PATCHES
- Sacred 2 : Fallen Angels 2.34
- Crysis Warhead 1.1

DÉMO
- Defense Grid : The Awakening

VIDÉOS
- Le Peuple des Barrens
- Blood Bowl
- Sherlock Holmes vs Jack l'Eventreur

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.1 Vista
- ATI Catalyst 9.1 XP
- Nvidia ForceWare 181.22 Vista
- Nvidia ForceWare 181.22 XP

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

Passe ton bac d'abord

Bonjour, j'ai 14 ans, je suis en classe de 3e. Cela va faire bientôt 2 ans que je suis abonné a Joystick. Je suis fan de votre mag et je me demandais quelles études faut-il faire pour être testeur-rédacteur à Joy ? Je suis accro aux jeux vidéo sur PC mais en particulier de FPS et TPS. Pourrirez vous me donner votre avis sur mon test que j'ai écrit ?

Boris

Mon cher Boris, permettez-moi de vous répondre très sérieusement. Tout d'abord et aussi étrange que cela puisse paraître, il n'existe pas de formation spécifique pour s'immiscer dans notre passionnant métier ! Les éléments essentiels d'un bon rédacteur sont : un excellent sens de l'analyse, une bonne culture vidéoludique ainsi que de grandes capacités à écrire très vite des phrases bien construites et cohérentes. I vous reste donc quelques années pour apprendre à éviter de nous demander si nous pourririons vous donner notre avis sur votre test que vous avez écrit.

P.S. : Blague à part, le test était très sympa, continuez comme ça !

Eve, lève-toi !

Dites les gars, sans rire, ça fait plusieurs mois qu'est sortie la nouvelle extension pour Eve Online, mais pas un seul mot, même pas un petit encadré... Ah là par contre pour remuer vos petits doigts sur vos claviers quand c'est du World of Warcraft qui sort vous êtes tous là... C'est sûr, on n'est peut-être pas 9 millions à jouer à Eve, mais on est quand même 45 000 sur un seul serveur, avec un jeu où le sens de monde persistant prend toute sa valeur... Allez les gars, faites un effort.

Un joueur de Eve.

P.S. : cela dit, continuez comme ça vous êtes bien !

Dans le jargon d'entreprise, vous êtes ce qu'on appelle communément, une « patate chaude ». C'est-à-dire que, n'étant pas en mesure de vous apporter une réponse directe, je me dois de la refiler à un collègue plus à même de vous venir en aide. Tiens, Lucky par exemple, c'est son domaine, le jeu en ligne. Sauf que là, Lucky passe sous un tunnel, sa batterie est presque morte donc il me rappelle plus tard. Ah ben non, il ne me rappelle pas vu que son chien s'est subitement perdu dans le bois de Boulogne. Alors, en bon prince que je suis, je me permets de vous répondre que le sujet « Eve » fait régulièrement débat à la rédaction et vous devriez en entendre parler dans nos pages, d'ici peu de temps. Si ce n'est pas une excellente nouvelle, je ne sais pas ce que c'est.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@yellowmedia.fr

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Chaud et froid

C'est sympa vos DVD accompagnant vos magazines. Ce qui le serait encore plus, et donc beaucoup moins frustrant, ce serait qu'ils fonctionnent ! Depuis plusieurs mois maintenant, je clique pour télécharger une démo, j'ai droit à une page web vide durant quelques secondes et puis... plus rien. Pas de démo, pas de message, rien. Frustrant, vous dis-je. Sinon, je ne sais pas si quelqu'un vous a déjà félicité mais un grand bravo pour votre « Déclaration d'indépendance », beaucoup plus claire et informative dans sa nouvelle conception.

Caouette

Ma chère Caouette, vous n'êtes pas la seule à rencontrer des petits soucis avec l'interface de nos DVD. Renseignement pris, les experts de la rédaction vous conseillent soit de remettre Internet Explorer en navigateur par défaut, soit de naviguer dans les répertoires à partir du Poste de travail (ou Ordinateur si vous êtes sous Vista), tout devrait alors fonctionner correctement. Concernant la rubrique indé, rendons à Mélusine (notre maquettiste) ce qui lui appartient car c'est elle la responsable de cette nouvelle mouture bien plus agréable à lire !

Bombardement

Cher Joystick, cela fait longtemps que je voulais vous écrire mais... je suis une feignasse. (oui oui j'avoue, MOI) Mais maintenant, c'est fait ! Youpi. Donc voilà mes questions : Les développeurs de E.Y.E. sont-ils indépendants ou ils sont financés par Steam ? Steam appartient-il à Valve ? Vous avez une idée de la config' nécessaire pour faire tourner ce jeu ? Sinon j'aimerais aussi vous féliciter tous pour votre travail !

Pastaga51

Ce n'est pas parce que je suis encore en pyjama à 17 h 15 que je suis une feignasse, O.K. ? Pour vos questions, c'est très simple : les développeurs de Streumon Studio sont effectivement de vrais indépendants comme nous les aimons. Quant à Steam, il s'agit de la plateforme de Valve donc oui, celle-ci est leur propriété exclusive. Côté config nécessaire pour E.Y.E., il ne devrait pas y avoir de mauvaise surprise et le jeu (qui utilise le Source Engine) tourne sur des configurations très moyennes sans le moindre souci. Pour conclure, et toujours rapport à votre première phrase, je me vois dans l'obligation de vous signaler que, moi, je ne vous félicite pas.

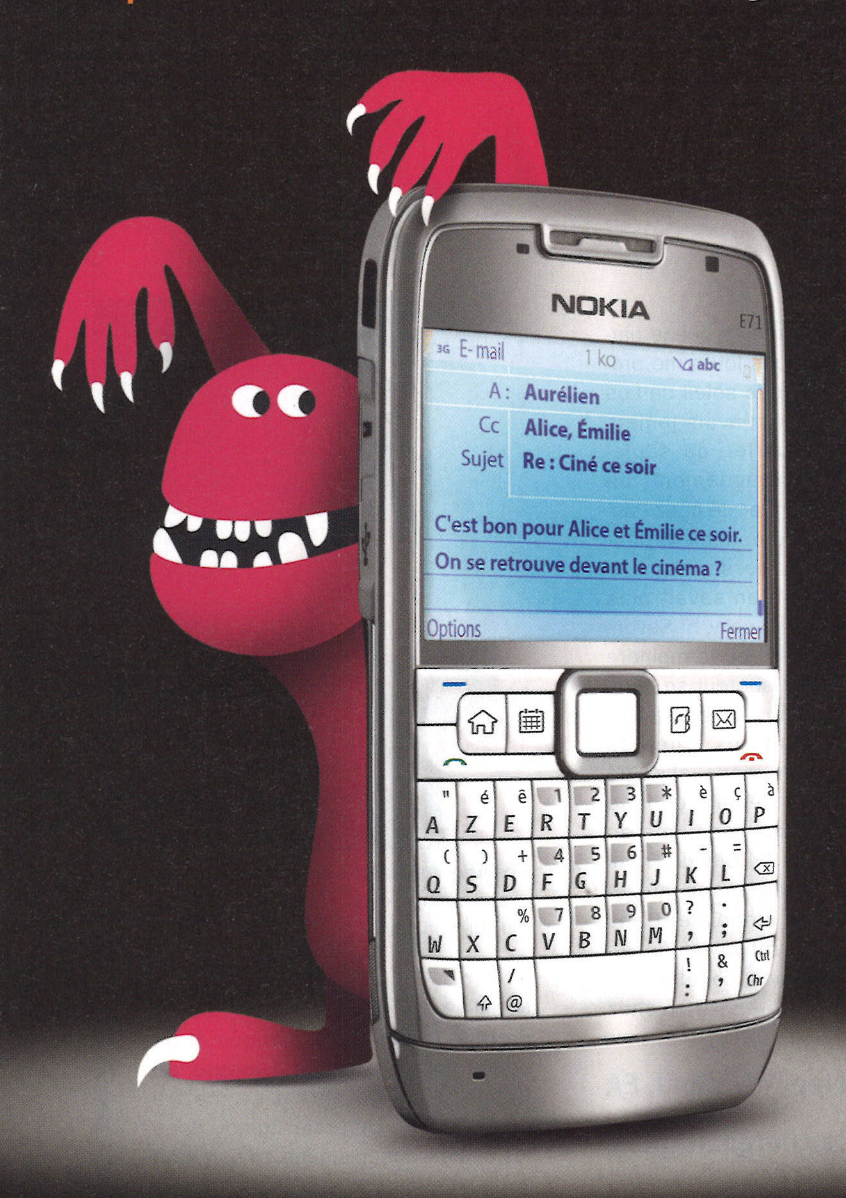
- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50

- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@yellowmedia.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@yellowmedia.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

pendant les jours monstres



NOKIA
E71

19 €

soit 69 € [1] - 50 € [2] remboursés avec un forfait **Origami star** à partir de 32 €/mois avec engagement de 24 mois [3]

L' Avantage -26 ans [4], c'est vos mails, SMS/MMS illimités 24h/24 [5] en métropole pour 5 €/mois [6], avec le forfait Origami star de votre choix et un engagement de 12 mois minimum.



agence france télécom, mobistore, orange.fr

Offres soumises à conditions et valables en France métropolitaine.

(1) Prix de vente conseillé au 10/02/09 dans les magasins participants, **sous réserve de la souscription à un forfait Origami star avec un engagement de 12 ou 24 mois.** Mobile également disponible sans offre Orange selon tarif en point de vente. **(2)** Offre différée de remboursement de 50 € du 15/01/09 au 04/03/09 sur l'achat du coffret mobile Orange Nokia E71 d'un montant supérieur ou égal à 51 € TTC et la souscription ou le réengagement concomitant à un forfait mobile Orange (hors M6, ZAP, Mobicarte et Initial) éligible d'une durée de 12 mois minimum. **(3) Tarif pour le forfait Origami star 1 h. Offre disponible sur 12 mois pour 4,50 € de plus par mois.** Voir la fiche tarifaire de l'offre Orange en vigueur. **(4)** Avantage non cumulable avec un autre avantage -26 ans. Avantage limité à un avantage par client de -26 ans (25 ans révolus) pour toute souscription à un forfait Origami star de votre choix d'une durée de 12 mois minimum et sur présentation d'une carte d'identité en cours de validité. L'option est résiliée automatiquement au bout de 12 mois et est renouvelable sur demande du client. **(5) Hors SMS/MMS surtaxés, nos courts et MMS cartes postales, SMS/MMS métropolitains entre personnes physiques et pour un usage non lucratif direct. Réception et envoi d'e-mails et de pièces jointes en illimité 24h/24 à partir du client e-mail du mobile. Service accessible depuis tout compte mail utilisant les protocoles imap4, pop3 ou smtp (hors services payants). Orange pourra limiter le débit au-delà d'un usage de 500 Mo/mois jusqu'à la date de facturation. (6)** Série limitée du 15/01/09 au 27/04/09. Orange France, SA au capital de 2 096 517 960 € - RCS Créteil 428 706 097.

Saboteur

Avant d'apprendre que je partais quelques jours me prélasser sous le soleil de Los Angeles, je n'avais jamais entendu parler, ou seulement très vaguement, du nouveau projet de chez Pandemic. Heureusement pour mon ego, personne à la rédaction n'en savait plus que moi. Ni Lucky, ni Savonfou, ni Yavin n'avaient eu le moindre écho sur la chose. Saboteur se résumait alors à un nom ridicule et à une quinzaine de captures, vieilles comme Mathusalem, desquelles on pouvait néanmoins déduire qu'il se caractérisait par un graphisme en noir et blanc, façon Sin City de Frank Miller, et qu'il prenait pour contexte la Seconde Guerre mondiale. Dans mon imaginaire, il renvoyait également à Death to Spies, ce jeu russe un peu moisax sorti en 2007 chez

Vous n'avez jamais entendu parler de Saboteur ? Normal, EA a très peu communiqué sur ce titre des plus énigmatiques. Pour mieux surprendre ? Probablement, car ce nouveau projet estampillé Pandemic possède de solides atouts pour séduire. Enquête en direct de Los Angeles, pour en apprendre un peu plus sur le jeu le plus secret et le plus ambitieux du studio américain.



Vue des studios Pandemic sur Los Angeles. Sympa, non ?



Los Angeles, au mois de janvier : grand ciel bleu et grosse chaleur. Que du bonheur !

Nobilis, avec qui le titre de Pandemic partage la période historique et un certain goût pour la tripaille de Boche. Rien de plus à se mettre sous la dent. Un projet tombé dans les limbes vidéoludiques, m'aurait dit Yavin dans quelques mois, qui obtiendrait peut-être une courte nécrologie dans l'un de nos futurs numéros : « Ci-gît Saboteur, sur lequel on n'a jamais rien su ». Ô monde cruel ! Ce scénario plausible oubliait cependant une donnée fondamentale : le savoir encyclopédique de tout rédacteur en chef. Flagornerie, certes, mais le nôtre en savait quand même un peu plus que moi sur la question et ne m'envoyait pas seulement à l'autre bout du monde pour faire bronzette. Dommage.

Quelques jours plus tard, tel un Bernard de la Villardière à ses plus belles heures, j'étais sur place, à Los Angeles, arpentant les rues huppées de Beverly Hills tout en reluquant les femmes bodybuildées du quartier. Accessoirement, je cher-

PAR Sundin

GENRE : BOMBE À RETARDEMENT
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : PANDEMIC/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 2009

Saboteur Saboteur Saboteur Saboteur Saboteur Sab

SABOTEUR





chais aussi le studio Pandemic, que je parvins à trouver non sans mal, au 16e étage d'un gratte-ciel comme seuls les États-Unis savent en ériger. Là, les pontes du projet Saboteur, du producteur au directeur artistique, en passant par le designer et le programmeur en chef, m'attendaient avec impatience. Ils me posèrent alors une question ravageuse : « Que savez-vous de Saboteur ? ».

Paris sous les bombes

Aussi discret qu'il puisse paraître, Saboteur croît dans les studios américains depuis un petit bout de temps déjà. Et il n'a finalement rien à voir avec ce que j'en attendais, et avec le peu qui en était dit ici et là. En caricaturant un tantinet, disons que c'est une sorte de GTA-like dans le Paris des années 40, occupé par les Allemands. Un choix osé pour un cadre original, qui explique d'ailleurs pourquoi nous, amateurs de « french baguette », étions les tout premiers journalistes reçus par Pandemic. Dans Saboteur, vous incarnez Sean Devlin, un Irlandais rustre et pugnace, inspiré par quelques-unes des plus belles gueules du Septième Art (voir encadré). Mais Sean n'a rien d'un héros ou d'un sauveur de la nation française, c'est juste un gars de la rue qui se trouve au mauvais endroit et au mauvais moment, avec ses motivations propres. Pas un mec cool, quoi. Pour la suite, nos hôtes sont devenus beaucoup moins loquaces, conservant le nœud du scénar pour une date ultérieure. Qui a bu la dernière bouteille de Sky de Sean ? Qui lui a rayé son album dédicacé de Manau ? Nous n'en saurons pas plus pour l'instant. Mais de l'aveu même de ses créateurs, le vrai héros de Saboteur, c'est Paris. Avec trois tonnes et demie de

Un Vin Diesel + Un Vin Diesel = ?

Deux Vin Diesel ? Le monsieur aurait d'ailleurs eu tout à fait sa place dans le casting de rêve incarné par le seul Sean Devlin. En effet, pour créer leur personnage principal, les équipes de Pandemic se sont inspirées de nombreuses figures connues, à commencer par celle de William Grover-Williams (un grand merci à ses parents en passant), un pilote de courses automobiles ayant soutenu la Résistance française autour de Paris pendant la Seconde Guerre mondiale. Les Californiens ont également tiré le meilleur de Harrison Ford dans Indiana Jones, de Jason Statham (Snatch, Le Transporteur) ou de Clive Owen (Dwight dans Sin City) pour réaliser leur protagoniste. S'il ne plaît pas aux femmes avec tout ça...




Soleil couchant et petite dose de fantastique ; ce Paris-là est diablement inquiétant !



Dans une autre vie, Sean était chimpanzé.



photos et quelques périples dans notre beau pays, les équipes américaines ont réussi à reconstituer un Paris dense, envahi par l'ennemi certes, mais vivant, grâce notamment aux patrouilles incessantes de soldats allemands et aux pérégrinations, plus rares, de quelques passants apeurés. Rien de réaliste toutefois, on a là une ville « compressée », où seuls les grands axes et les monuments-phares de la capitale (la cathédrale Notre-Dame, la tour Eiffel, la basilique du Sacré-Cœur de Montmartre, etc.) ont été repris avec un peu de rigueur historique. La priorité pour Pandemic était d'installer une ambiance, une atmosphère, en s'appuyant notamment sur une pléthore de petits détails (stéréotypés ?) « culturels » : présence de multiples troquets, musiques de chanteuses de cabaret, protagoniste qui s'allume une clope dès que possible, etc. Un Paris sans doute encore un peu trop moderne, mais on s'y retrouve malgré tout et l'on ne peut dissimuler son plaisir en déboulant comme un furieux dans les rues étroites de la capitale. On nous a néanmoins susurré que la capitale française ne serait pas le seul théâtre des opérations et qu'elle représenterait environ 60 % de l'aventure. Notre Irlandais pourra donc également tout bousiller dans un (ou plusieurs) autre environnement...



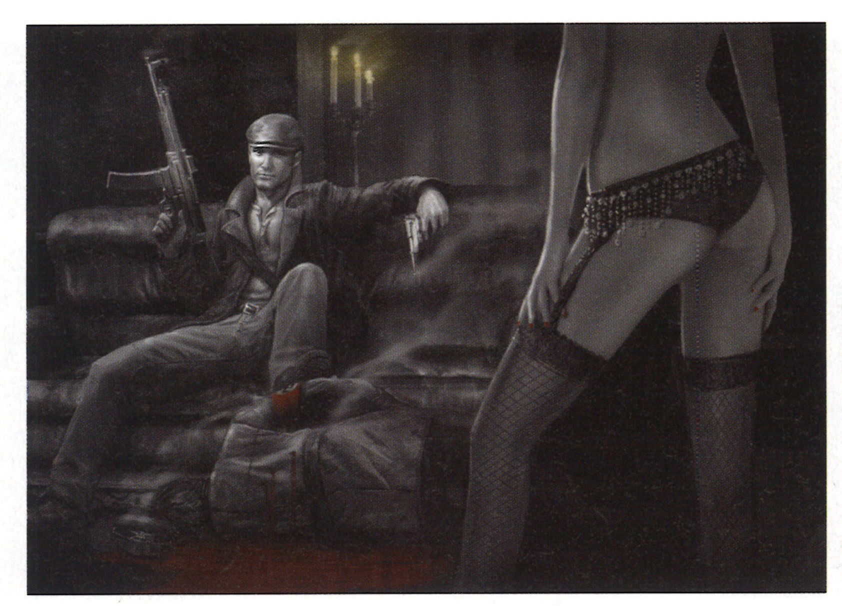
Qu'il est bon de glandouiller un peu dans les rues parisiennes !

Saboteur City

Autant que la sélection du cadre, le choix des couleurs interpelle. Au départ, quatre couleurs, pas plus : du noir, du blanc, du rouge et du jaune. Comme dans Sin City ou, pour les quelques gamers qui auraient acheté une Wii sur un malentendu, comme dans Mad World. Du noir et du blanc pour colorer la majeure partie des décors, des bâtiments aux personnages. Du jaune pour mettre en exergue



Se cacher derrière une poubelle, ça c'est une bonne idée !



Salut chérie, tu peux me servir un whisky s'il te plaît ?



les sources de lumière : appartements éclairés, lampadaires et explosions diverses. Et du rouge pour relever tout ce qui a trait à l'envahisseur, via une sorte de halo illuminant ses hommes aussi bien que ses symboles (drapeaux hitlériens, statues colossales à l'effigie des chefs, affiches diverses...). Pour renforcer l'immersion et faire que le joueur se sente « étouffé », le studio n'a d'ailleurs pas hésité à placer des motifs iconiques par dizaines aux quatre coins de la capitale et à distiller une petite touche de fantastique en surmontant les toits parisiens d'immenses zeppelins. Ajoutez à cela quelques effets de brume et une pluie torrentielle et vous obtenez un tableau des plus effrayants ! Si ce rendu très particulier, intensifié de surcroît par l'absence d'interface, confère à Saboteur une vraie identité visuelle, notons qu'il sert également le gameplay et ça, c'est quand même la classe. Je vous explique. Paris est en noir et blanc, O.K. ? Pourquoi ? Parce que les envahisseurs sont méchants et que ça rend tout le monde triste. Et comment rendre les gens moins tristes ? Ben, en se débarrassant des ennemis, via diverses missions à remplir (détruire telle installation allemande, assassiner tel personnage). Et comment les gens voient-ils la vie quand ils sont libres et heureux ? En rose, voilà ! L'idée, c'est qu'en réalisant vos objectifs, vous rendez également à Paris sa couleur, petit à petit, quartier par quartier, mission après mission. Les gars de chez Pandemic, qui croient avoir inventé la poudre à chaque fois qu'ils ont une idée, ont appelé ça le « Iconic Color Adaptation System ». Un système vraiment pas inintéressant qui sert aussi bien à se repérer, à mettre ce que vous avez accompli en perspective et à évaluer ce qui reste à exécuter. Elle est là, la vraie idée originale de Saboteur.



Allumer une clope sous une pluie battante, une idée brillante.





Au couteau en furtif ou au fusil-mitrailleur en criant comme un goret, à chacun sa manière de faire dégager l'envahisseur.

Un GTA-like ?

GTA-like ou pas ? Disons que Saboteur est construit sur les mêmes « fondations » : un monde ouvert, une vue à la troisième personne, de la baston à foison et des bagnoles à voler à tout bout de champ. La progression dans le jeu repose également sur le même schéma : un fil rouge composé d'X missions obligatoires (une trentaine, nous a-t-on dit), plus un lot de missions annexes enrichissant la quête principale (gain d'informations supplémentaires, de matos, peut-être de compagnons...). Tous les autres détails inhérents au genre sont aussi bien présents : la fameuse mini-map, les gus qui vous demandent d'aller tuer la grand-mère du voisin, les marchands itinérants... À ce propos, on a demandé quelle était la manière de jouer la plus efficace ? Bourrine, à la Savonfou ? Ou bien perverse et malicieuse, à la Lucky ? Les deux, nous ont dit ces Messieurs, en nous prévenant néanmoins que la première option serait nettement plus épuisante (et encore, ils ne connaissent pas Savonfou). En gros, plus vous mettez le box, plus l'envahisseur mettra les moyens pour vous déchiqueter. Ils ont appelé ce système – bien connu – la « suspicion graduelle ». Et le producteur du jeu de rigoler en faisant sans doute référence à GTA : « Des tanks et des zeppelins, ça fait nettement plus mal que des bagnoles de police ». Pour s'en sortir, notre homme disposera heureusement d'un large panel d'explosifs, ainsi que de diverses armes, allant du couteau de cuisine au fusil-mitrailleur dernier cri.

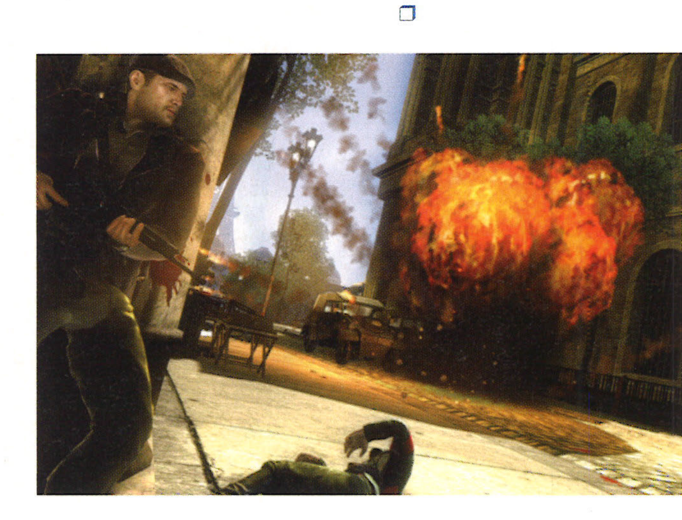
Assassin ? Non, Saboteur.

Un gars qui grimpe aux murs comme un lézard pour échapper à ses assaillants, ça ne vous dit rien ? Assassin's Creed, peut-être ? Ouais, exactement. Tout comme Altaïr, Sean Devlin est un acrobate hors normes, et peut grimper à l'envi sur les immeubles parisiens, ou même au sommet de la tour Eiffel ! Outre le fait de pouvoir semer ses poursuivants, cette possibilité offre une bonne occasion d'admirer la ville, sa taille, la profondeur de champ ou de repérer les missions à accomplir (les coins grisés) de celles qui ont été accomplies (les coins colorés). A priori, pas question de se prendre la tête avec les distances ou les capacités athlétiques de notre homme : comme dans Mirror's Edge, les corniches accessibles seront en surbrillance, il suffira de presser un bouton pour s'y accrocher. Une idée pas très origin... Quoi ? Attendez, les gars de Pandemic revendiquent la paternité de cette idée. Mais, et Assass... ? O.K., ben, vous êtes les premiers alors, désolé !

Recette maison, y a bon !

Un petit mot sur la technique, à présent. Sachez que le moteur graphique est garanti bio, 100 % réalisé maison. Tout est fait et développé dans les studios californiens d'ailleurs, et le résultat à l'écran se présentait déjà sous un jour assez séduisant : les textures paraissaient très propres, la modélisation de Sean soignée et les divers effets (de pluie ou de brume) étaient de très bon aloi. Un peu moins bien cependant sur les animations et sur la physique lors des destructions de décor, assez grossières pour le coup. Allez, un petit 7 pour le moment, en espérant que ça pourra grimper d'ici à la sortie.

Malgré le thème éculé de la Seconde Guerre mondiale, qui nous sort par les pores depuis belle lurette, Saboteur nous est apparu comme « rafraîchissant ». Avec ce graphisme, et avec le choix du concept de monde ouvert, la Seconde Guerre mondiale n'a jamais paru aussi « originale ». Question sensations, même si on n'a pas pu toucher la bête, le titre de Pandemic semblait fun à jouer et très facile à prendre en main. De bon augure, avant d'en savoir plus, notamment sur les aspects fondamentaux dont on nous a peu parlé : le lien entre les différentes missions, la variété des approches possibles, le comportement des ennemis ou encore la qualité et la cohérence du scénar. Mon petit doigt me dit, de toute façon, que Pandemic ne va pas tarder à lâcher les chevaux et à lancer une grosse campagne de communication dans les semaines qui viennent, sortie prévue cette année oblige. Bien entendu, on y sera. ❐





DITO

Les chaînes de télévision nous ont habitués, au fil des années, à traiter le sujet des jeux vidéo un peu par-dessus la jambe, voire à les diaboliser carrément. Depuis quelque temps, le succès aidant, la situation semblait évoluer dans le bon sens. Jusqu'à ce reportage diffusé au mois de janvier au journal de 20 heures de France 2 et dans lequel on a appris, pêle-mêle, que jouer à Dofus (le MMO en Flash de nos amis d'Ankama) pouvait nous infliger des factures de téléphone monstrueuses si l'on voulait « progresser plus vite dans le jeu ». Une allégation totalement fausse, bien sûr, et le même reportage nous apprenait aussi que ce sympathique petit jeu coûtait « 27 euros par mois » alors que l'image tirée du site officiel et illustrant le commentaire laissait apparaître la tarification réelle, c'est-à-dire 27 euros pour un semestre complet de jeu ! Et tout cela ne serait pas grand-chose si un psychiatre ne venait pas nous expliquer, à la fin du sujet, que ces jeux peuvent avoir un impact très négatif sur la vie de nos chères têtes blondes en les privant d'occupations comme le sport ou autres activités de plein air. Scandaleux, maladroit et mensonger, le reportage de France 2 a été « corrigé » deux jours plus tard par un sujet diffusé dans l'émission Complément d'Enquête, toujours à propos de Dofus et Ankama. Là, surprise, tout était subitement devenu positif, et un autre psychiatre nous affirmait même que les jeux vidéo étaient loin d'être un danger et se révélaient même plutôt bénéfiques ! La différence, c'est que le premier reportage a été diffusé à une heure de très grande écoute alors que le second est passé en fin de soirée. Une manière de se rattraper après avoir commis une grosse bourde ? La télévision aurait-elle encore peur que les jeux vidéo lui « volent » des parts de marché au point de continuer à prétendre tout et n'importe quoi à leur sujet ? Parfois, on se le demande.

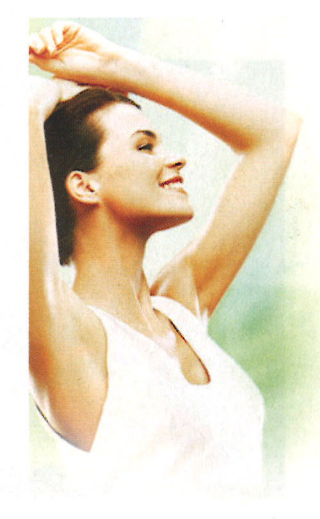
Yavin

Tropico 3





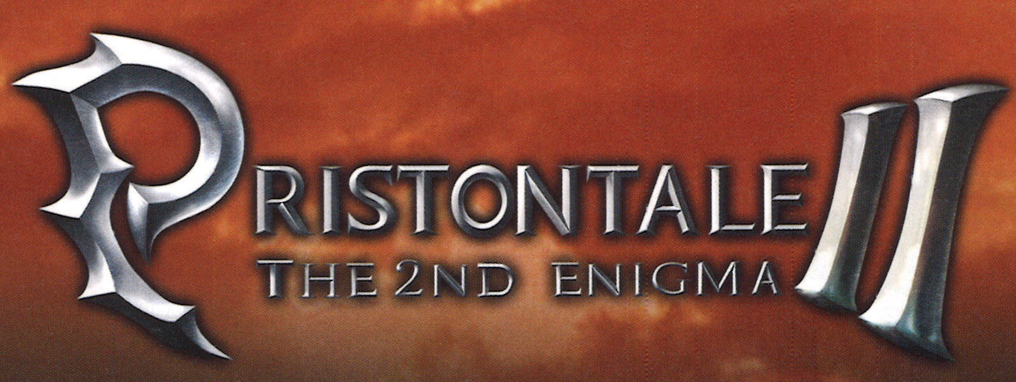
nous signale que son développement avance bien grâce à de nouvelles images. Pour rappel, la série permet d'incarner un dictateur de république bananière et joue, depuis le début, la carte de l'humour. Comme quoi, un État totalitaire peut être drôle quand on le dirige.



Nez pour tuer

Des chercheurs suisses l'affirment : les hommes sentent le fromage et les femmes dégagent des odeurs… d'oignon. Ce résultat a été obtenu en analysant les échantillons de 24 hommes et 25 femmes soumis à une séance de sauna et 15 minutes de bicyclette. Comme d'hab', derrière une étude apparemment farfelue se cache un truc vachement sérieux destiné à améliorer l'efficacité de nos déodorants. En attendant, la prochaine fois qu'une de vos collègues vous affirmera que vous sentez particulièrement bon, rappelez-vous qu'elle a peut-être juste envie d'une tranche de gouda.

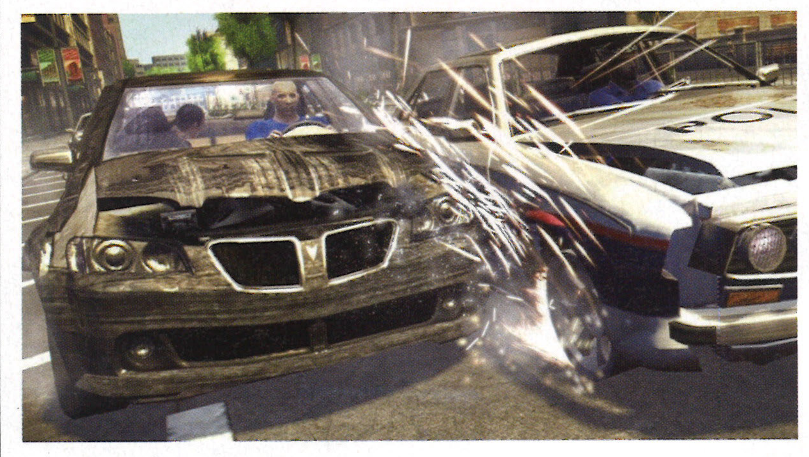



PRISTONTALE II
THE 2ND ENIGMA



Rue des étoiles

Vu le nombre de titres disponibles sur le marché, innover en matière de jeux de puzzle n'est pas une mince affaire. Les développeurs de Puzzle Quest l'ont bien compris en décidant de doter leur production d'un véritable background touffu et d'un petit côté RPG fort sympathique. Les voilà donc qui remettent le couvert avec Galactrix, suite spatiale du génial prédécesseur. Le concept reste inchangé : vous affrontez un adversaire et il faudra toujours assembler trois objets (ou plus) de même couleur pour les faire disparaître de l'écran. Dépendant des couleurs que vous éliminez, celles-ci remplissent des jauges et peuvent tout autant alimenter votre bouclier qu'engranger de l'énergie pour utiliser quelques pouvoirs dévastateurs. Prévu pour le courant de l'année, Puzzle Quest Galactrix inquiète pourtant un peu en raison d'un aspect graphique très « froid » et d'une ambiance qui ne l'est pas moins. Mais le mieux, c'est encore de l'essayer par vous-même grâce à la démo jouable en ligne (www.playpuzzlequestgalactrix.com).



Wheelman...

devait arriver en février, ce sera finalement en mars que sortira ce jeu d'action bourrin. Et comme le dit très justement l'indémodable Vin Diesel, une bonne pinte à la main en fumant un knacki : « Tout vient à point à qui sait m'attendre ».



Vendredi 23 janvier 2008, 11h17
Yavin : Avec ce téléphone, tu es obligé de parler avec ta bouche.

Patriot Act

Embourbée jusqu'aux oreilles en Irak et en Afghanistan, l'armée américaine cherche en permanence de nouvelles recrues prêtes à mourir au ralenti sur fond de bannière étoilée. Voilà probablement pourquoi cette sympathique institution annonce la sortie prochaine d'America's Army 3, le FPS propagandiste spécialement destiné à rameuter de la chair à canon désœuvrée. Prévu pour le courant de l'année, le « jeu » sera mis à jour avec toutes les nouvelles armes de l'Oncle Sam et permettra d'incarner plusieurs rôles, du soldat d'infanterie au médecin de combat. En toute logique, c'est l'Unreal Engine 3 qui assurera la partie technique en rendant la guerre plus belle et scintillante que jamais. Maintenant vous m'excuserez, je dois aller vomir.

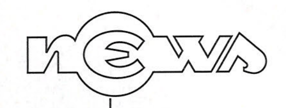


Grosse méprise

Maurice Harris, citoyen britannique de 49 ans, aurait pu passer une journée pépère, à faire la teuf avec ses potes et continuer à vivre dans une délicieuse insouciance. Sauf que, voilà, aussitôt arrivé à la sortie du magasin dans lequel il effectuait ses emplettes, un agent de sécurité n'a rien trouvé de mieux que de l'interpeller et de vérifier que Maurice avait bien l'âge légal pour acheter les pétards qu'il tenait à la main. L'individu à la calvitie bien apparente s'est alors déclaré « étonné » de cette histoire, estimant qu'il faisait « plus vieux » que son âge. Ensuite, il serait parti en trombes, sur son tricycle.




WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II
49,99€
LIVRAISON GRATUITE*
+ de 5400 références
jeux vidéo disponibles
Livraison gratuite*
Expédition en 24h
sur les articles en stock
* A partir de 25 euros la livraison est gratuite pour les commandes «Jeux Vidéo» (hors consoles), «Logiciels», «Musique» et «DVD» à destination de la France métropolitaine, en mode standard et en point relais.
Warhammer 40,000: Dawn of War 2 -- Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War, the Dawn of War 2 logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War 2 game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.
Livres - Musiques - DVD & Blu-ray - Jeux vidéo - High tech - Coffrets cadeaux
Tout alapage sur votre mobile avec alapage mobile
alapage.com





LA CLASSE AMÉRICAINE

Chaque mois, John Riccitiello, P.-D.G. d'Electronic Arts, y va de sa petite réflexion, à croire que ce type passe sa vie à penser à des trucs intelligents. Cette fois, John a déclaré, que « la créativité n'est absolument pas incompatible avec le profit » tout en ajoutant « qu'il convient d'en donner pour leur argent aux consommateurs ». Et de conclure « surprenez-les, il faut qu'à la fin, ils se disent : wouah, c'était cool ! ». Voilà qui devrait donc rassurer tous les fans de Dead Space et Mirror's Edge, deux titres plutôt décevants au niveau des ventes, mais toujours soutenus par leur maison mère et son sympathique P.-D.G.. Pour être tout à fait franc, si vous m'aviez dit que j'écrirais ça un jour, je vous aurais probablement ri au nez avant de me jeter du haut d'une falaise.

Malin comme un singe

Vous le savez, entre le génie et la folie, la frontière est souvent ténue. Alors, que penser de cet Américain bricoleur qui a reproduit le générateur de portails de l'excellent Portal. La petite histoire veut que notre ami doux dingue l'ait réalisé pour sa dulcinée, fan du jeu de Valve. Les mauvaises langues rétorqueront qu'il voulait surtout la pousser hors de notre monde afin de s'en débarrasser une fois pour toutes. Ce à quoi je leur répondrais qu'il a dû avoir l'air malin lorsqu'elle est subitement réapparue derrière lui, un rouleau à pâtisserie dans la main.



Ubisoft...

souhaiterait qu'une nouvelle génération de consoles voie le jour vers l'année 2012. Rien n'est prévu du côté des constructeurs qui ont déjà bien du mal à rentabiliser cette génération. Rappelez-vous, la PS3 est là pour « dix ans ». Le temps d'écouler les stocks ?



2K Tout va bien

Lors d'un récent entretien accordé à nos confrères du site MCV (www.mcv.co.uk), Christoph Hartman, ponte de 2K Games, a déclaré que la récession mondiale ne devrait pas avoir d'impact notable sur l'industrie du jeu. Et de s'expliquer : « traditionnellement, quand l'économie se porte mal, le marché des loisirs continue de croître ». Une vision des choses d'ailleurs partagée par de nombreux spécialistes du secteur. Tous ceux qui pensaient que le prix des jeux allait baisser se fourrent donc le doigt dans l'œil jusqu'à le faire ressortir par une oreille.

Le Goo des autres



Pendant que John Riccitiello nous épate avec ses phrases d'une justesse rare (voir plus haut), Peter Moore, directeur marketing d'EA Sports, préfère passer pour un guignol. Surpris par la présence du génial World of Goo dans certains classements des meilleurs jeux de 2008, notre ami avait alors déclaré trouver le jeu « fun » mais qu'il n'en restait pas moins « étonnant » de le voir parvenir à un tel niveau. Finalement, ce brave Peter revient sur ses déclarations. Il nous explique que le titre de 2D Boys (des ex d'EA) est une leçon, affirmant même qu'Electronic Arts a beaucoup à apprendre de leur manière de concevoir un jeu si créatif avec si peu d'argent. Attendons maintenant qu'il découvre que plus de 80 % des exemplaires de World of Goo en circulation ont été piratés pour assister à un énième retournement de veste.

HALO WARS™

ALEXANDRE LE GRAND, NAPOLÉON, JULES CÉSAR, GUILLAUME APESTEGUY, 21 ANS, BAYONNE...

DERRIÈRE CHAQUE GRANDE VICTOIRE SE TROUVE UN GRAND STRATÈGE !

HALO WARS EST LE JEU DE STRATÉGIE TIRÉ DE L'UNIVERS CULTISSIME DE HALO®. PRENEZ LE CONTRÔLE DES FORCES DU CSNU ET ANÉANTISSEZ LES ARMÉES DE L'ALLIANCE COVENANTE, AFIN DE PRÉSERVER L'ESPOIR DE L'HUMANITÉ. TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT LA DÉMO SUR LE XBOX LIVE.

27 FÉVRIER 2009

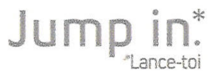
16+ www.pegi.info

XBOX LIVE

Microsoft game studios

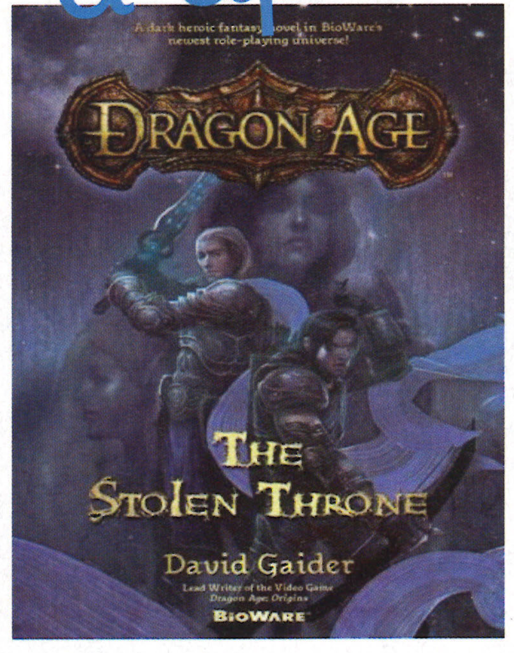
XBOX.COM/HALOWARS

GAME ONE





En guise d'apéritif



Depuis l'annonce du très attendu Dragon Age : Origins, de Bioware, vous ne dormez plus, ne mangez que des chips au sel et avez même dressé un autel à la gloire du développeur canadien ? Votre famille et vos amis sont inquiets et attendent la sortie du titre avec une certaine impatience ? Rassurez-les, rassurez-vous, car David Gaider (scénariste du jeu) vous offrira bientôt The Stolen Throne, un roman pour vous aider à tenir le coup. L'histoire se déroule avant les événements du jeu et met en scène le Seigneur Maric, déchu de son trône et bien décidé à le récupérer. La sortie est prévue pour le 3 mars chez l'éditeur Tor Books mais uniquement dans la langue de Shakespeare, pour l'instant. Vous pouvez d'ores et déjà consulter le premier chapitre sur le site officiel (http://dragonage.bioware.com).

Touches d'espoir

Saviez-vous que, dans une dimension parallèle interconnectée avec la nôtre, de joyeux illuminés concevaient des claviers tous plus bizarres les uns que les autres ? Non, je ne parle pas du paranormal Microsoft Natural Keyboard mais de véritables bijoux d'inventivité réalisés par de sympathiques passionnés. Le dénommé Datamancer (www.datamancer.net) a ainsi conçu pour deux de ses amis passionnés de Scrabble un clavier entièrement fabriqué à l'aide des petites lettres du célèbre jeu de société. L'histoire ne dit pas si, lorsqu'on tape sur cet engin, les mots comptent triple. Non parce qu'en tant que pigiste, ça m'intéresse.



Monsieur *je sais tout*

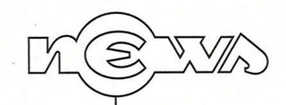
Hideo Kojima est un grand fan de… Left 4 Dead. L'illustre créateur de la série Metal Gear Solid a avoué être totalement accro au FPS de Valve, un genre mal aimé au pays du Soleil Levant. Poursuivant son laïus, le bonhomme s'est alors mis à dénoncer le manque de réactivité de l'industrie japonaise, incapable selon lui de s'adapter aux nouveaux aspects du marché. Venant d'un type qui persiste à nous balancer dix heures de cinématiques pour trois minutes de jeu, c'est un peu l'hôpital qui se fout de la charité.





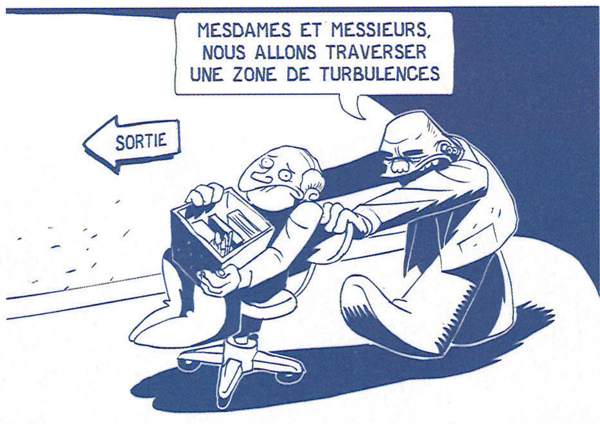
Demigod…

…devrait finalement sortir vers le milieu du mois d'avril, d'après le site de Stardock (www.stardock.com). Il devrait vous en coûter environ 35 euros pour vous adonner à l'énigmatique jeu de stratégie de Chris Taylor.



C'est dans l'air

Mauvaise nouvelle pour les amateurs d'aviation civile, le géant Microsoft aurait décidé de fermer Aces Studios, le développeur responsable de la mythique série Flight Simulator. À l'heure actuelle, seules six personnes seraient encore en place et leur activité consisterait en l'expédition des « affaires courantes ». En ce qui concerne l'éventuel avenir de la série, l'ogre de Redmond patauge dans le vague et indique simplement rester déterminé à concevoir des jeux aériens, sans autre précision sur la nature de ces titres. Ce qui, une fois traduit, devrait vous indiquer que pour faire joujou avec des Airbus sur l'Hudson River, il faudra aller voir ailleurs.



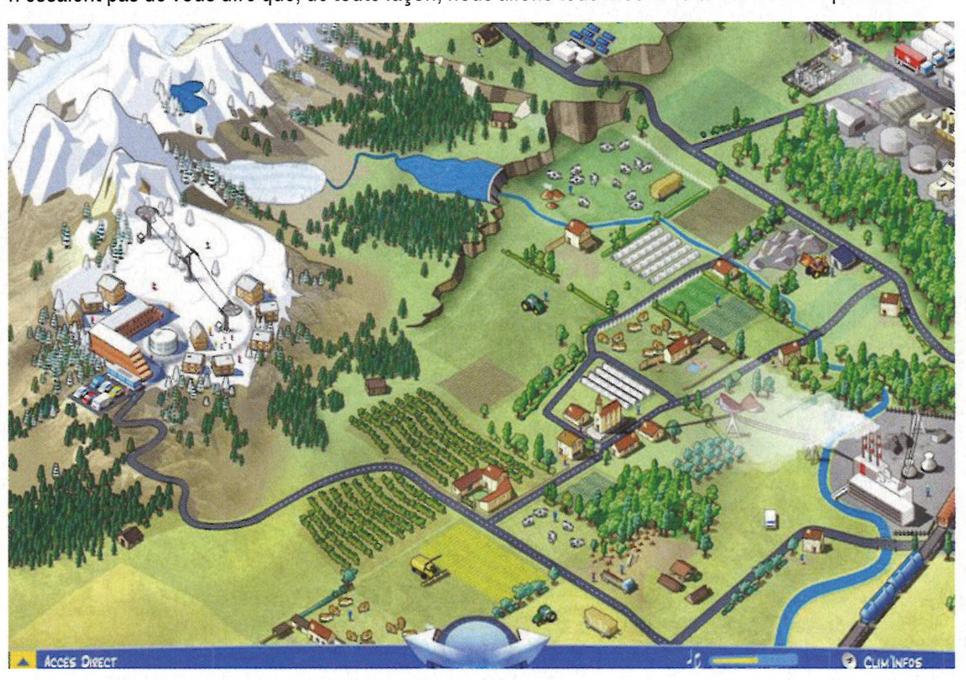


le clame haut et fort : « Les pirates sont des consommateurs mal servis ! » en faisant allusion aux sorties décalées entre les différents continents et pays. Voilà qui est plus classe que de les traiter de criminels. Ces gens ont décidément tout compris.



Terre, champ de bataille

Apprendre en s'amusant, c'est possible ! Oui, je sais, c'est la cinquantième fois qu'on vous le dit. Mais avec Clim City, vous allez prendre part à la lutte contre le réchauffement climatique. L'initiative nous vient de l'Institut Cap Sciences de Bordeaux (http://climcity.cap-sciences.net) et propose de prendre le contrôle d'une cité de 115 000 habitants. L'objectif ? Réduire de 75 % les émissions de gaz à effet de serre, de 40 % les dépenses énergétiques et parvenir à utiliser 60 % d'énergies renouvelables sur 50 ans. Seul souci, après une ou deux parties, vous constaterez combien il est affreusement difficile d'atteindre vos objectifs. À tel point que vous finirez par vous demander si les auteurs n'essaient pas de vous dire que, de toute façon, nous allons tous mourir rôtis comme des poulets.



La fleur au fusil

La violence présente dans certains jeux les rend-elle plus attractifs ? Andrew Przybylski (spécialiste en psychologie sociale) affirme le contraire. Le bonhomme a poussé le vice jusqu'à le démontrer à l'aide d'une expérience menée sur 2 500 joueurs. Pour ce faire, deux groupes ont participé à des sessions de jeu sur une version modifiée de Half-Life 2. Quand les premiers massacraient tout au fusil à pompe dans de belles gerbes d'hémoglobine, les seconds utilisaient de délicats pouvoirs psychiques non violents. Ensuite, des chercheurs leur ont simplement demandé si l'expérience avait été fun et le taux de satisfaction s'est avéré quasiment identique dans les deux cas. Évidemment, dans deux ou trois mois, une autre étude nous prétendra le contraire et ainsi de suite pendant au moins une bonne centaine d'années. Mais en attendant, c'est toujours ça de pris.


EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com




Paris, le pont Alexandre III, la tour Eiffel, et de quoi tout détruire.

>Genre : Boucherie
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Ubisoft Shanghaï/Chine
>Sortie prévue : Premier semestre 2009

TOM CLANCY'S ENDWAR



Albert Einstein aurait dit un jour « Je ne sais pas comment se déroulera la Troisième Guerre mondiale, mais ce dont je suis certain, c'est que la quatrième se réglera avec des pierres ». Dans le monde d'Endwar, Ubisoft apporte quelques éléments de réponse à l'interrogation du génie coiffé à la bombe H. La Troisième Guerre mondiale utilisera la voix. La vôtre, grâce à un bien étrange système de reconnaissance vocale. Mais avant de développer cet aspect du titre, et parce que j'aime bien faire durer le suspense afin de capter votre attention, intéressons-nous à l'histoire de ce énième cataclysme planétaire. Les choses sérieuses commencent en 2016 quand un conflit nucléaire sans précédent touche de plein fouet le Moyen-Orient. S'ensuit une hausse brutale du cours du baril de pétrole qui atteint alors plus de 800 dollars l'unité. Malmenés par l'expérience, les États-Unis et l'Europe décident alors de se protéger en développant un système anti-missiles commun. De son côté, la Russie fait de même et devient, par la force des choses, le premier producteur de pétrole au monde.





Les unités aériennes seront essentielles pour dominer rapidement le théâtre des opérations.

Le début de la fin

Enrichie, restaurée, l'ancienne patrie des tsars se lance alors dans une vaste entreprise de reconstruction de sa puissance militaire.



L'investiture de Barack Obama ? Un lointain souvenir…



Pour vous donner une idée du système de jeu, ici il vous suffira de dire « À toutes les unités », « À l'attaque », « Bunker ». Ou quelque chose comme ça.

Au même moment, l'Europe parvient enfin à créer une Fédération unie et les États-Unis lancent un nouveau projet de plate-forme militaire orbitale. Inquiète, la Fédération Européenne se retire de l'OTAN, la tension monte de plusieurs crans. Tous les ingrédients semblent réunis pour qu'une toute petite étincelle mette le feu aux poudres. Et pour péter, ça va péter car sinon vous ne seriez pas là, à me lire, en espérant dégotter un jeu de stratégie en temps réel de haute volée. Comme nos amis d'Ubisoft n'aiment pas faire comme tout le monde, ils ont décidé de revisiter le genre à leur manière. Vous l'avez compris, l'innovation majeure consiste en l'utilisation de commandes vocales. C'est-à-dire qu'au lieu de sélectionner vos petites unités comme vous aviez coutume de le faire jusqu'à présent, vous allez papoter au micro afin d'assigner les ordres à vos troupes. Une astuce de haute technologie avant tout destinée à faciliter le jeu sur consoles sur lesquelles Endwar est sorti depuis le mois d'octobre 2008.

Chaque unité dispose de forces et de faiblesses qui auront un impact direct sur leur efficacité.



La Place Rouge n'aura jamais aussi bien porté son nom.

La voix de son maître

Forcément, l'intérêt du système semble un peu moins décisif sur PC. Nos périphériques sont parfaitement adaptés au genre et près de vingt ans de STR ont permis de développer des interfaces particulièrement intuitives. Sur nos machines, il est également bien plus difficile de se faire une place au soleil quand on touche à un genre aussi apprécié des joueurs ! Voilà pourquoi l'éditeur français nous promet une adaptation à la mesure du niveau d'exigence requis. Sur le théâtre des opérations, vous aurez la possibilité de prendre en charge les trois protagonistes du conflit. D'abord, la Joint Strike force américaine, évolution des Marines, spécialisée dans le combat aérien et terrestre. Ensuite, les Spetnaz russes, lourdement armés, équipés de véhicules blindés modifiés par leurs soins pour disposer d'avantages considérables face à leurs adversaires. Enfin, les troupes européennes, rompues à la guerre urbaine, disposent de matériels de haute technologie et des véhicules les plus rapides du titre.

À cor et à cri

En ce qui concerne le système de jeu, c'est assez simple. Vous utiliserez vos unités pour capturer des points décisifs de la carte en prenant l'ascendant sur vos adversaires. Les ordres s'exécutent suivant un schéma toujours identique basé sur un enchaînement en trois phases. En premier lieu, vous appelez une ou plusieurs unités au micro, ensuite vous leur donnez l'ordre à exécuter et vous finissez par la désignation de la cible. C'est aussi simple que cela et les possibilités s'annoncent d'ores et déjà nombreuses (70 mots clés pour des milliers de possibilités). Parmi les lieux que vous visiterez, citons Paris, Washington ou encore Moscou, que vous pouvez admirer sur les images qui accompagnent ce texte. Jouable en multi (affrontement ou mode coopératif), Endwar proposera également une « campagne mondiale persistante » qui fera intervenir des milliers de joueurs afin de simuler un véritable conflit global. À la fin de chaque journée, un bilan sera effectué tandis que certains territoires seront réattribués aux camps les plus hargneux. Alléchant sur le papier, Endwar devrait également profiter de la puissance de nos bécanes pour atteindre un niveau visuel à s'en claquer la langue de bonheur. Espérons maintenant que toutes ces bonnes idées nous offrent un excellent jeu à l'arrivée.

Yavin



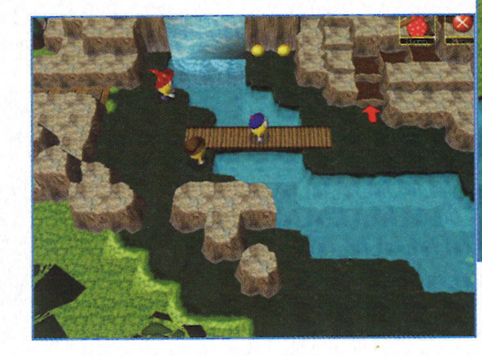
Dans le monde d'Ubisoft, les hélicoptères ont des ailes…



WONDERFUL ADVENTURES MYSTERIES OF FIRE ISLAND

>Genre : Aventure >Développeur : Midnight Synergy >www.midnightsynergy.com

Sous de faux airs d'Animal Crossing, Wonderful Adventures ne partage pourtant que peu de points communs avec le simulateur d'ennui de Nintendo. Dans un monde en pleine déconfiture, à vous de prendre les choses en main afin de comprendre ce qu'il s'y passe ! Présenté sous forme de gigantesque casse-tête en vue du dessus, le jeu s'amusera à faire des triples nœuds avec vos nerfs à coups de clés à trouver, portes à ouvrir et autres plateformes à activer. Le monde est gigantesque, la durée de vie colossale et l'ambiance niaise à souhait masque une aventure passionnante et hors du commun.





Sans cerveau, plus durs seront les niveaux !

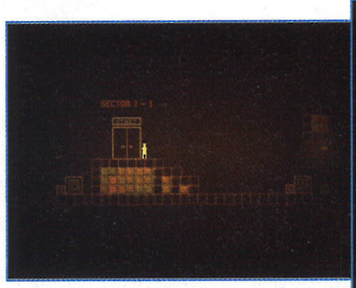
DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

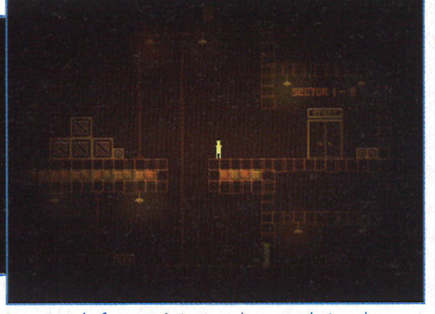
L'actu des jeux indépendants

THE MANIPULATOR

>Genre : Plateforme
>Développeur : Virtanen Games
>http://koti.mbnet.fi/erkkavir/themanipulator.php

Mission : manipulateur professionnel. Autonome et doté de nerfs d'acier, vous serez chargé d'infiltrer des environnements hostiles. Homme ou femme d'expérience, vous maîtrisez la manipulation mentale. Votre exceptionnelle capacité de concentration vous permet de prendre le contrôle de vos ennemis, lire dans leurs pensées ou les éliminer lorsque cela s'avère nécessaire. Idéalement, vous êtes capable de vous adapter à des environnements psychédéliques tout en effectuant des bonds de plusieurs mètres. Enfin, vous faites preuve d'un amour immodéré pour les échelles et les portes. Si cette offre vous correspond, rendez-vous directement dans The Manipulator.





Les visuels façon sépia enveloppent le jeu dans une belle atmosphère.



Rafraîchissant, dépaysant, Totem Tribe a tout pour plaire.

TOTEM TRIBE

>Genre : Gestion
>Développeur : Enkord
>www.whitefuzzygames.com/totem-tribe/

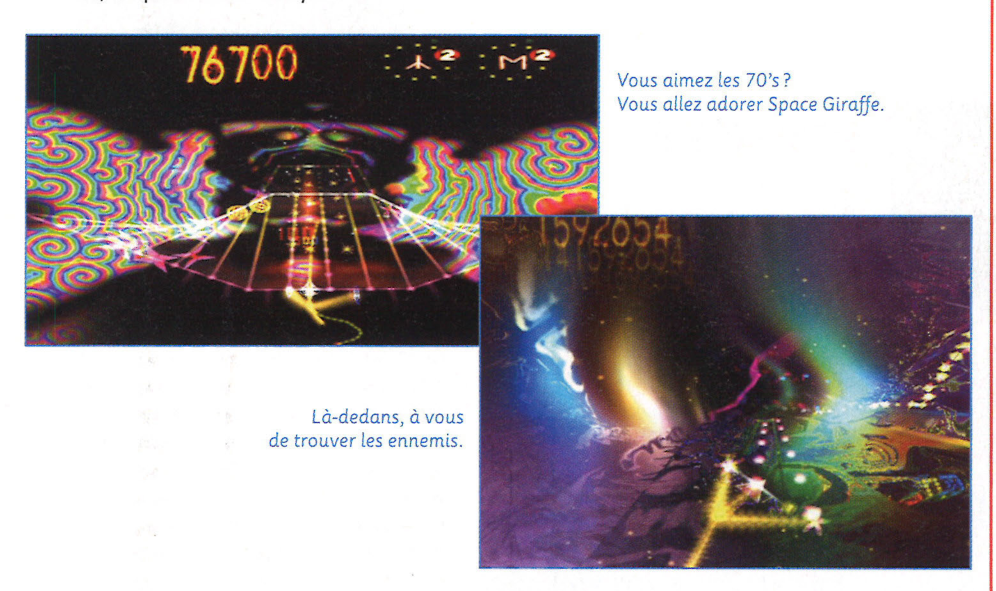
L'agence de voyages vous les avait promises, ces délicieuses vacances sur les îles, de savoureuses baignades dans l'eau turquoise et autres multiples séances de bronzette cancérigène. Mais une fois là-bas, voilà que vous vous retrouvez contraint de diriger une tribu de minuscules personnages colorés. À vous les joies du commandement, des constructions et des objets à trouver dans ce dépaysant petit titre de « stratégie » en temps réel où il vous arrivera d'envoyer vos jolis guerriers combattre d'infâmes champignons ! Chaque île apporte son lot de nouvelles missions, souvent simples mais prenantes, à accomplir. Les graphismes sont détaillés, la bande sonore envoûtante et de forts jolies illustrations viennent régulièrement égayer la partie pour vous donner de précieuses astuces. Néanmoins, nous ne pouvons que déconseiller Totem Tribe à ceux qui militent contre la pratique du jeu vidéo couplée à la dégustation d'un bon cocktail.



SPACE GIRAFFE

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Llamasoft
>www.llamasoft.co.uk

Au cinéma, la phrase « je suis une légende » est pratiquement devenue une propriété intellectuelle du célébrissime acteur Will Smith. Dans le domaine des jeux vidéo, la légende, c'est Jeff Minter. Pas étonnant, quand on sait que le bonhomme a conçu des projets aussi déjantés que Gridrunner ou Attack of the Mutant Camel, au milieu des années 80. Le voilà de retour avec cet étonnant Space Giraffe, sorte de remake d'un bon vieux Tempest revu et corrigé par les neurones en trompette de notre ami Jeff. Graphismes hauts en couleur, musiques stressantes et système de jeu à haute teneur en adrénaline font de Space Giraffe un projet étonnant qui ne s'explique ni avant, ni après l'avoir essayé.



Vous aimez les 70's ?
Vous allez adorer Space Giraffe.

Là-dedans, à vous
de trouver les ennemis.

WALKIE TONKY

>Genre : Action
>Développeur : Pieces Interactive
>www.piecesinteractive.se/walkietonky/

J'vais tout casseeeer, ça m'fait pas peuuur ! Woups, pardon Daniel, j'insulte ta mémoire et tu m'en vois désolé. Il faut me comprendre aussi, je sors d'une partie de Walkie Tonky, dans laquelle je dirigeais un énorme robot qui attaque la planète en détruisant tout sur son passage. Il pouvait grandir ou rapetisser à volonté, saisir des voitures pour les balancer au loin ou encore mettre des immeubles à terre. On n'avait vu jeu plus nihiliste depuis l'ancestral Rampage et je ne vous cacherai pas que faire voler en éclats le monde qui nous entoure, parfois, ça défoule !

Croyez-moi, l'animation vaut le coup d'œil.



MIGHTIER

>Genre : Plateforme
>Développeur : Ratloop Inc.
>www.ratloop.com/?games/mightier

Mightier n'est pas un jeu de plateforme comme les autres car il vous demande de tracer vos propres plateformes autour des divers puzzles à résoudre. Les développeurs ont même poussé le vice jusqu'à conseiller d'utiliser une imprimante pour sortir une feuille avec la position des puzzles. Sur ladite feuille, vous tracerez votre solution et scannerez le tout à l'aide de votre webcam ! Oui, l'équipement demandé se révèle un poil rigoureux mais ne vous fâchez pas tout de suite, vous pourrez également effectuer tout cela dans une interface dédiée. Cependant, vous donnerez alors moins l'impression de travailler comme un petit fou. À vous de choisir !



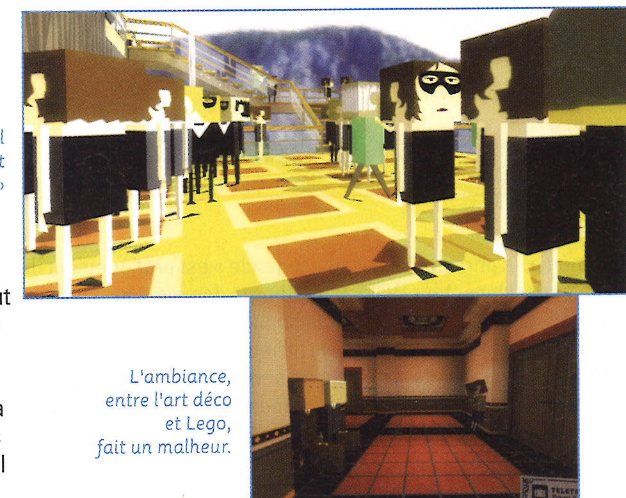
Votre futur kit de survie.



Une de vos créations a pris forme, quel bonheur !

GRAVITY BONE

>Genre : Aventure
>Développeur : Blendo games
>www.blendogames.com



« Diantre, ce cocktail déjeunatoire est un véritable succès ! »

L'ambiance, entre l'art déco et Lego, fait un malheur.

Aaah, le monde secret et fascinant de l'espionnage. Les identités factices, les missions incognito, les déguisements... En voilà un univers qui fait rêver tout le monde ! Les cocktails mondains où, discrètement, l'on endossera le costume d'un serveur pour aller donner un verre empoisonné à sa cible, ça, c'est du James Bond qui envoie du bois ! Mais Gravity Bone, c'est tellement plus. C'est, en quelques minutes d'aventure seulement, le frisson extatique de vivre dans la peau d'un véritable espion, avec tout ce qu'il faut de rebondissements, frissons et direction artistique au poil. On dirait que j'en fais trop ? Peut-être, mais le seul moyen de savoir, c'est encore de l'essayer.

BRAINPIPE

>Genre : Action
>Développeur : Digital Eel
>www.digital-eel.com/games.htm



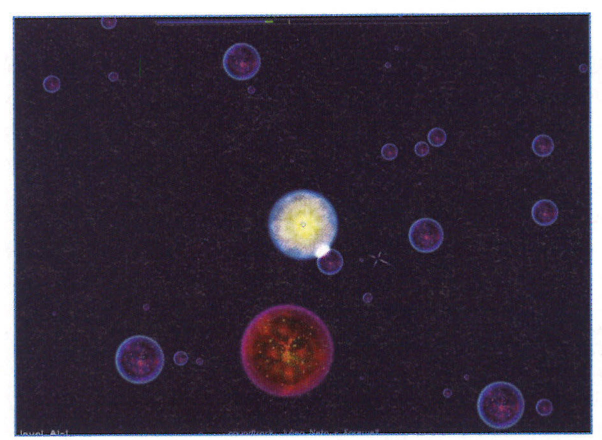
Éviter ces lignes est très simple, au début. Mais quand la vitesse augmente...

La charte graphique fait fort. Avec Space Giraffe, c'est le mois du LSD dans la rubrique !

Digital Eel est bien étrange. Non, vraiment, cette espèce de plongée oppressante dans un tuyau aux couleurs psychédéliques, on ne voit pas ça tous les jours. Alors heureusement qu'il y a des ennemis à éviter et des bonus à collecter pour nous rappeler que c'est un jeu. Mais attention, passé un premier effet de surprise, l'envie d'en voir plus se fait sentir. Parce que forcément, ça va de plus en plus vite, c'est hypnotisant, et puis l'ambiance complètement barge est très grisante. Du coup, impossible de ne pas vous conseiller Brainpipe, ne serait-ce que pour imaginer à quoi peut ressembler une plongée dans les synapses d'Amy Winehouse.

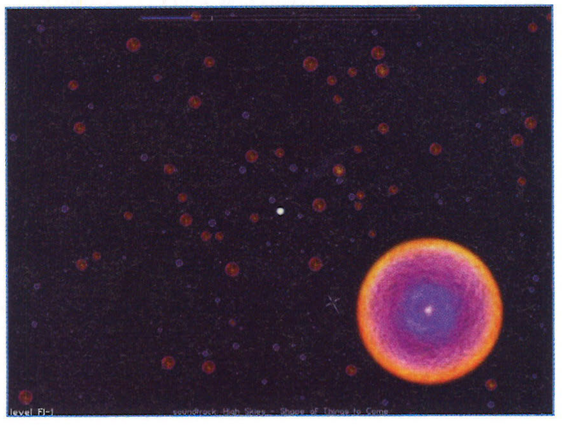
OSMOS

>Genre : Reflexion
>Développeur : Hemisphere Games
>www.hemispheregames.com



Là par exemple, notre bouboule est en train d'avaler une plus petite, mais la rouge reste un danger.

Reposant. C'est le mot exact pour décrire Osmos. Zen, délicat, doux, ce titre cache pourtant un concept diabolique. Dans la peau d'une sphère, vous devez absorber différents ennemis à chaque niveau. Et pour ce faire, il faudra être plus grand que lui. Le petit détail, c'est que pour vous déplacer, vous devez sacrifier de la matière et donc rétrécir. Une bonne dose de réflexes et de repérage dans l'espace vous sera utile pour apprécier ce bijou.



Il est évidemment possible de zoomer et dézoomer à l'envi.

THE YOU TESTAMENT

>Genre : Aventure
>Développeur : Mat Dickie
>www.mdickie.com



Le premier jeu qui soit un calvaire au sens propre du terme



La méditation permettra d'accéder à de nouvelles capacités plus loin dans le jeu.

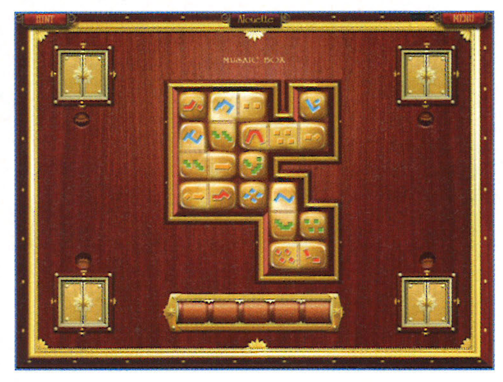
Voici l'O.V.N.I. du mois. Dans The You Testament, vous incarnez un disciple de Jésus en terres d'ancienne Palestine. À vous les joies de la méditation, du port de croix et d'un jeu d'aventure mal réalisé, étrange, mais définitivement intéressant. On notera la possibilité de frapper ses congénères pour leur apprendre le sens de la vie, ce qui est quand même un petit bonheur de tous les jours. À vous les miracles et la charpenterie !



Avant les énigmes, il faudra trouver des bouts de partitions cachés dans chaque pièce.

MUSAIC BOX

>Genre : Réflexion
>Développeur : Kranx Productions
>www.harmonicflow.com/game/musaic-box/



Le jeu se complique assez vite, sans jamais être décourageant.

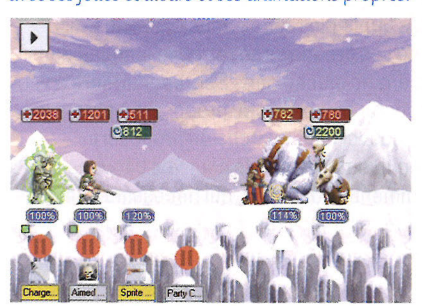
Musaic Box pourrait passer pour un jeu de réflexion tout ce qu'il y a de plus ordinaire, mais il est plus malin que ça. Il s'agit ici de résoudre des énigmes musicales en assemblant des blocs de différentes couleurs. Chaque couleur représentant un instrument, il faudra tendre l'oreille pour parvenir à ses fins. Malin et prenant.

THE SPIRIT ENGINE 2

>Genre : RPG
>Développeur : Mark Pay
>www.thespiritengine.com

Avec son nom de moteur 3D datant de 1996, on serait tenté de vite juger The Spirit Engine 2. Autant vous dire que cela serait une lourde erreur. Avec ses airs de vieux RPG Megadrive, TSE2 s'avère pourtant être un jeu diabolique. Graphismes propres et racés, musiques plus qu'honnêtes, scénario mature, bref, tout ce qui fait un jeu bien fini. De plus, il offre un système de combat dynamique et profond, quand on prend le temps de s'y pencher. Un excellent jeu de rôles pour ceux qui aimeraient se replonger dans la grande époque de la saga des « Tales Of » sur Super Nintendo.

Visuellement propre, le titre séduit très facilement avec ses jolies couleurs et ses animations propres.





Plutôt bien écrit, le scénario touche parfois des thèmes assez matures.

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.





Trois millions de galettes vendues, soixante-cinq millions de créations, un rythme moyen de deux cent mille créations par jour ! Quoi que l'on pense de Spore (et Dieu sait que les avis divergent !) le succès du dernier titre de Will Wright est bel et bien au rendez-vous. Comment s'étonner dans ce cas que ce gars-là ait des projets d'extensions plein les tiroirs ? Les deux premières seront Galactic Adventures, un éditeur de missions pour la partie spatiale et Spore Créature Keeper, un stand alone destiné aux plus jeunes. Ceux-ci pourront alors s'occuper de leurs créatures un peu à la façon d'un Horse Life mâtiné de Sims. Mais comme les informations sur la seconde sont encore plutôt minces, intéressons-nous à la première. C'est que la phase spatiale de Spore est unanimement considérée comme la plus réussie. Problème : elle devient vite répétitive avec son cycle incessant de colonisations et d'attaques de planètes par une intelligence artificielle névrosée. Pour casser la routine, Galactic Adventures introduira donc un éditeur de missions, basé sur les mêmes outils de création que le jeu de base, ce qui signifie en gros que l'on pourra le maîtriser les doigts dans le nez. L'idée étant de permettre au joueur de construire son scénario de A à Z, à partir d'une planète, bâtiments et bébêtes de son cru, à moins qu'il ne préfère les chercher dans Sporepedia s'il est un peu flemmard.



IL ÉTAIT UNE FOIS...

Comme dans tout bon éditeur de scénario, il sera possible de définir le but à atteindre, les dialogues et le comportement des PNJ. Après la démonstration qui nous a été présentée, s'il s'avère que l'ensemble sera accessible et efficace, avec une myriade d'objets spéciaux comme des trappes bondissantes ou des clefs. Les merveilles de complexité façon Neverwinter Nights 2 resteront cependant hors de portée, les scénarii n'auront qu'une seule fin possible, et les dialogues avec les PNJ se limiteront à des questions réponses de types oui/non. Une fois sauvegardée, votre histoire s'insérera plus ou moins ou moins aléatoirement dans les parties solo des joueurs qui choisiront de s'« abonner » à vos productions. Concrètement lorsqu'un joueur débarque sur une nouvelle planète, il arrive qu'au lieu des options habituelles (scanner, prélever, combattre, coloniser, faire les courses, ne pas oublier le rendez-vous chez le dentiste) une de vos créatures se retrouve plongée dans un scénario pioché dans Sporepedia, libre à vous d'accepter ou non le défi proposé. En plus de ce nouvel outil, l'extension proposera des équipements inédits pour vos citoyens, notamment un Jet Pack, qui nécessitera l'ajout de batteries pour vous faire sauter comme un petit cabri sous LSD.

SAVONFOU

>GENRE : PÂTE À MODELER
>ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
>DÉVELOPPEUR : MAXIS/ÉTATS-UNIS
>DATE DE SORTIE : MARS 2009

SPORE GALACTIC ADVENTURES



Il sera possible de fabriquer des décors extrêmement complexes, à condition de prendre son temps.



Le créateur de scénario reprend l'interface minimaliste typique du jeu de base.



Pour alimenter les nouveaux ustensiles comme le Jet Pack, vos créatures disposeront d'une nouvelle caractéristique : l'énergie.





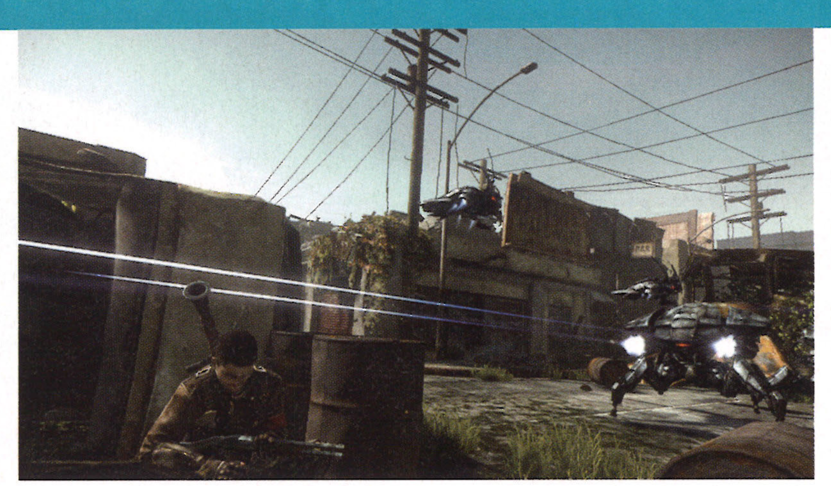
John Connor se plaque contre un mur pour éviter les menaces. Pas de bol, elle vient du ciel…

Le T-600 est plus lent et beaucoup plus lourd que les T-800. En contrepartie, il encaisse quasiment sans dommages son poids en balles.

>Genre : Action
>Éditeur : Warner Interactive
>Développeur : Grin/Suède
>Sortie prévue : Été 2009

TERMINATOR RENAISSANCE

La bande annonce diffusée lors de la présentation de Terminator : Renaissance ressemblait à un sketch des Guignols de l'Info : toutes les deux minutes, un gros « 1 000 000 $ » s'incrustait dans l'image, rappelant aux journalistes ébaubis le poids de la licence et à quel point elle est juteuse. Faut pas croire que le tas de boulons agressif est bon pour la casse, bien que rares ont été les adaptations à ne pas rentrer dans la catégorie épave. Mon meilleur souvenir de Terminator remonte à… 1995, avec un FPS signé Bethesda. Depuis, les titres sortis se concurrencent mutuellement pour décrocher un Razzie Award du plus beau flingage de licence.
Point d'excès de nostalgie, recentrons-nous sur ce Renaissance, que nous avons découvert à Paris en présence de son producteur un froid matin de janvier. Outre ses effets involontairement comiques, le trailer avait au moins le mérite de présenter le prochain film, qui sortira cet été, et de contextualiser le jeu. Renaissance est une préquelle se déroulant en 2016, soit deux ans avant les événements du film. On y incarne, quelle surprise, John Connor,



Ces robots sont indestructibles ou presque si vous les attaquez de face. L'astuce sera de suivre le chemin tout balisé qui vous emmènera derrière eux.





leader de la résistance pourchassé par Skynet. Skynet en lui-même n'est pas bien méchant, après tout ce n'est qu'un gros processeur un peu agité qui a décidé d'exterminer l'humanité. Le problème, c'est qu'il contrôle tout l'outil de production nord-américain et le réseau militaire. Pour s'acquitter de sa noble tâche, le waffer misanthrope a construit à la chaîne des centaines de cyborgs et machines de combat parfaites pour vendanger des têtes. Quelques bombes atomiques de-ci de-là et s'en est fini de l'humanité, ou presque ! « L'objectif de notre jeu est d'apporter de l'espoir », nous affirme, pince-sans-rire, le producteur de la Warner venu nous vendre son soft. À croire que ce jeune homme en beau costume n'a pas regardé les infos à la télé depuis un moment : il doit être trop occupé à jouer aux jeux vidéo.

Gears of Terminator

Il doit même s'en donner à cœur joie sur Gears of War : Renaissance ressemble comme deux gouttes d'huile au titre d'Epic, dont on espère toujours un portage PC du deuxième et excellent opus, soit dit en passant. On remplace Marcus Fenix et ses potes du COG par John Connor et quelques troufions, on repompe à l'identique le système de couverture, on copie/colle les phases de tir à bord de véhicules, on remplace les aliens de Gears par des cyborgs et hop, le tour est joué : vous avez un jeu presque tout neuf qui donne à peu près le change. À peu près, car les programmeurs de Grin n'ont pas eu la chance de bosser sous l'Unreal Engine et, visuellement, ça se remarque. On a beau être encore au stade de l'actu, on sent que ça ne va pas être facile de rendre sexy ce titre chétif en polygones, pauvre en effets spéciaux et terne question couleur. Et il nous semble un peu asthmatique, ce petit : il a beau essayer de le dissimuler sous quelques artifices, comme l'emploi de décors destructibles d'assez belle taille (mais 100 % scriptés), on sent que le moteur 3D se fait du mal en tentant de maintenir un semblant de fluidité. Bref, question technique, il y a du boulot et Grin a encore des choses à prouver : les adaptations PC des Ghost Recon Advanced Warfighter n'étaient pas vraiment exemptes de reproches. Le gameplay est complètement dans l'air du temps, avec une vue constante à la troisième personne et un effet de zoom lorsque l'on cherche plus de précision dans les tirs. Entre deux séances de tir sur boîtes de conserve customisées, on essaie de se déplacer en utilisant au mieux les éléments du décor pour se couvrir. En cas de choix multiple d'abri, Terminator propose un système de boussole permettant de choisir vers quel obstacle se diriger, au cas où vous n'auriez pas assez de jugeote ou de skill pour le faire seul. Les très très novices apprécieront, mais les gamers vont rapidement se sentir à l'étroit dans ce jeu qui s'annonce comme un long couloir plein d'embûches, entrecoupé de séquences de tir à bord de véhicules. Séquences soporifiques au possible vu que l'on ne fera rien d'autre que diriger un curseur à l'écran pour détruire quelques cibles.





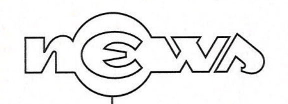


Métal-hic

Terminator semble bien mal parti pour séduire autre chose que le très grand public ou les fans les plus hardcore de la série. Ceux-là apprécieront certainement plus que les autres de voir de près leurs fantasmes métalliques : Grin a eu accès à tout le matériel de pré-production utilisé pour le film, ce qui garantit des cyborgs et des machines 100 % authentiques. Ils s'émerveilleront devant la silhouette massive du T-600, l'ancêtre du modèle Schwarzy, et trépigneront de joie lorsqu'ils découvriront le T-70, robot de combat ayant la forme d'une… Oups, je préfère me taire pour vous laisser la surprise, sinon vous n'aurez plus rien de neuf à vous mettre sous la dent lors du test, prévu pour le mois de juin. Vous avez donc quatre mois pour mater les trois films, lire les romans, dévorer les comics et regarder la série télé si vous voulez être sûr d'apprécier le jeu. Vous pouvez aussi vous en soucier comme de votre premier ouvre-boîte et attendre la sortie d'autre chose : c'est cette solution qui nous semble être la plus raisonnable.

Styx





Ce n'est pas à vous que je vais l'apprendre, les deux films basés sur l'univers de Tomb Raider n'ont pas vraiment changé la face du cinéma mondial. Un troisième opus pourrait-il relever le niveau ?

Jeunes et jolies

C'est ce que semble penser le studio Warner Bros en décidant un « reboot » de la série, c'est-à-dire une remise à zéro des aventures de Lara Croft sur grand écran. En achetant près de 20 % des parts de l'éditeur Eidos, la société américaine a également acquis tous les droits d'adaptation de notre belle héroïne en short ! Une très mauvaise nouvelle pour Megan Fox (Transformers) pressentie pour incarner la célèbre exploratrice et probablement mise au placard par l'indestructible Angelina Jolie. Dommage, l'idée de voir Mademoiselle Fox dans un rôle à la mesure de son talent avait pourtant de quoi réjouir tous les cinéphiles de la planète.



Joueur de flûte

La nouvelle a déjà bien alimenté les chroniques économiques de tous les journaux du monde : Microsoft licencie en masse. Pas moins de 5000 personnes auront donc bientôt quitté un navire que l'on croyait pourtant insubmersible. Là où ça commence à nous concerner, c'est lorsqu'on apprend que Chris Early, manager général de la division Games for Windows a été éjecté, lui aussi. Son remplaçant s'appelle donc Ron Pessner, un ancien qui aurait largement fait ses preuves dans une autre division du géant américain. À peine arrivé, Pessner aurait assuré faire de son mieux pour dynamiser le marché du jeu sous Windows qui reste, selon lui, une priorité absolue. En même temps, il aurait clairement affirmé être là pour le flinguer une fois pour toutes, nous aurions été un petit peu surpris.



Borderlands...

n'est toujours pas sorti, ne semble pas près de sortir et se rappelle à votre bon souvenir grâce à des t-shirts officiels que vous porterez si vous êtes fan d'un jeu dont vous ne savez toujours pas grand-chose (http://swagdog.com/gearbox/pc/).

Un avenir tout tracé

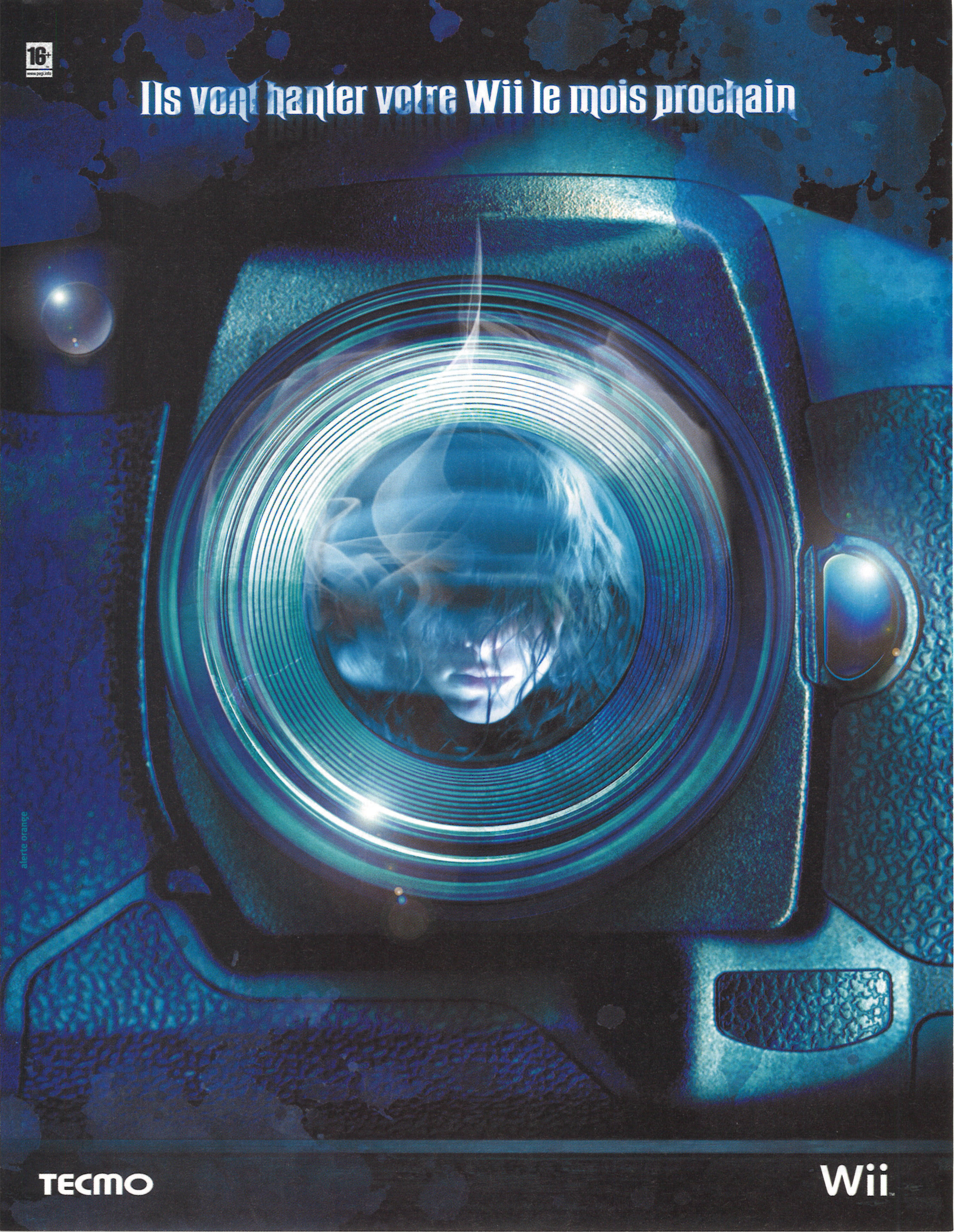


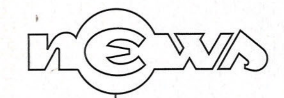
« Se faire attendre, c'est se faire désirer », disait Jeanne Moreau dans le Nikita de Luc Besson. Un adage manifestement partagé par les développeurs de Section 8 qui nous rappellent que leur jeu existe toujours alors qu'il fut annoncé en… 2005. Orienté multi, le titre partage pas mal de points communs avec des jeux comme Battlefield 2142 ou l'ancestral Tribes. À part ça, toujours pas de date de sortie et des visuels complètement à l'ouest des standards du moment. Ça promet.

Évaporation

La Games Convention de Leipzig, c'est fini ! Terrassés par leur nouvelle concurrente (la Gamescom de Cologne qui se tiendra du 19 au 23 août), les organisateurs ont préféré jeter l'éponge plutôt que se forcer à tenir un Salon au rabais. Le manque d'infrastructures et les difficultés d'accès en sus d'une population rarement anglophone auront donc eu raison d'un événement pourtant organisé de main de maître par ses responsables. Bravo les gars, et bon courage pour la suite.




16+
www.pegi.info
Ils vont hanter votre Wii le mois prochain
alerte orange
TECMO
Wii





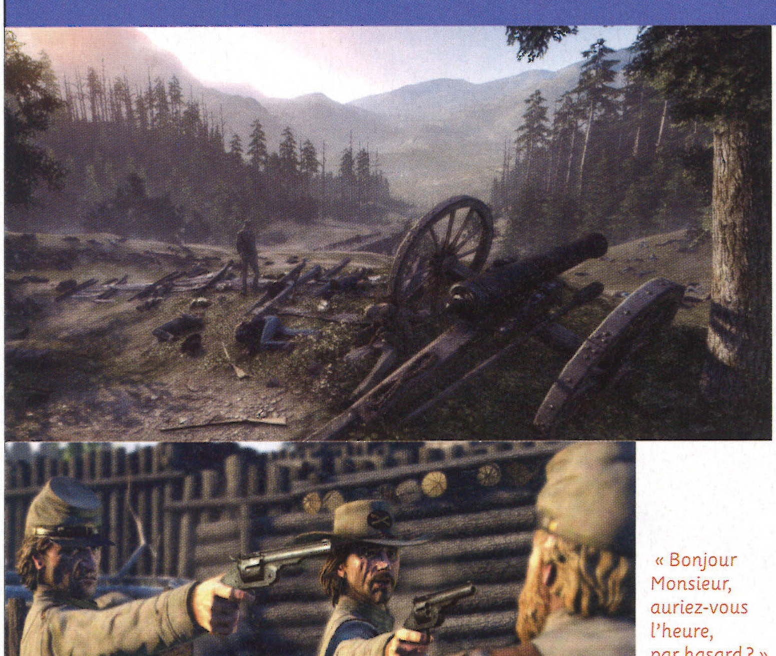
Voilà un bon exemple de l'entraide entre les deux principaux protagonistes.



>Genre : Pour une poignée de dollars
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Techland/Pologne
>Sortie : Été 2009

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Pour une raison qui m'échappe un peu, les FPS prenant pour cadre le divin Far West n'ont jamais vraiment eu les faveurs des développeurs de jeux souvent plus enclins à nous parachuter encore et encore sur les champs de bataille de la Seconde Guerre mondiale. Oh, nous avons bien eu droit au légendaire Outlaws de LucasArts, mais c'était en 1997 et depuis… pas grand-chose à se mettre sous la dent. Heureusement, en 2006, les Polonais de Techland nous avaient offert leur sympathique Call of Juarez, un jeu d'action sans prétention, qui avait néanmoins su faire mouche auprès de tous les amateurs de six coups et de tournées au saloon du coin. Bonne nouvelle pour tous ceux-là, en voilà la suite ou plutôt la « prequel » comme disent nos amis américains quand ils nous inventent des histoires qui se déroulent avant celles précédemment traitées. Et, cette fois, les développeurs disposent d'un soutien de taille vu que ce n'est ni plus ni moins que le prestigieux Ubisoft qui se chargera de l'édition de cet intéressant Bound in Blood.



« Bonjour Monsieur, auriez-vous l'heure, par hasard ? ».

Wild Wild West

Intéressant car le scénario du jeu met en scène deux frères. À ma gauche : Ray, l'aîné, colérique, grande gueule, le rebelle de la famille. Ray est un amoureux des armes et excelle au tir, même quand il tient un revolver dans chaque main.
À ma droite : Thomas, le cadet, solitaire, plus discret que son frère, le beau gosse de la famille, aussi agile qu'un félin, malin comme un singe et spécialisé dans le combat à distance. Les voilà tous les deux embourbés dans la guerre civile américaine, du fond de leur Géorgie natale, alors qu'ils sont engagés

Des fusillades en pleine rue, des incendies, raaah, j'ai déjà envie d'y être.



Une réalisation digne d'un film...

au combat du côté des forces confédérées. Trop indépendants pour résister à l'appel de la liberté, ils désertent et filent ensemble vers le grand Ouest. Leur but ? Mettre la main sur un énorme butin. Sauf que tout ne se passera pas comme prévu et les rencontres s'annoncent épiques : d'une femme fatale capable de briser leur lien fraternel à un criminel mexicain de haut vol, en passant par un chef de guerre apache, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis.

Duel au sommet

Leur quête les mènera en Géorgie, bien sûr, mais aussi dans le désert aride de l'Arizona avec d'autres détours, comme un village indien planqué au fond des bois. Histoire que vous vous sentiez encore un peu plus plongé dans un vieux film, vous aurez aussi droit au traditionnel saloon, à la ville fantôme et à l'inévitable prison… Au début de la plupart des niveaux de Bound in Blood, vous aurez le choix. Avec lequel des deux frères préférerez-vous vivre l'aventure, Ray ou Thomas ? Les caractéristiques des deux personnages étant différentes, votre décision aura un impact direct sur la manière dont vous aborderez les choses. De plus, à certains moments, nos héros pourront même s'entraider afin de passer divers obstacles ou unir leurs forces pour d'intenses séances de fusillade. Une excellente idée qui, si elle est bien utilisée, pourrait rendre certains passages réellement fantastiques.

Plein les yeux

Avec un tel univers, de telles idées, il faut aussi se donner les moyens de ses ambitions. Pour cela, les petits gars de Techland ont sorti leur moteur dernier cri : le Chrome Engine 4. Force est de constater que, si les précédentes versions de ce moteur avaient bien du mal à



Certains endroits sont à éviter lorsque les balles fusent dans tous les sens.

titiller la concurrence (Unreal Engine 3 en tête), les premières images de Bound in Blood rassurent et font envie. L'univers semble riche, très détaillé et il ne reste plus qu'à voir si les animations seront à la mesure de toutes ces belles choses. En ce qui concerne le multijoueur, vous aurez droit à du deathmatch fort classique, mais aussi à du jeu d'équipes avec divers objectifs à accomplir.
En revanche, et c'est une vraie déception, compte tenu du concept même du titre, il ne sera pas possible de jouer l'aventure en mode coopératif. Une décision étrange que, personnellement, j'ai du mal à comprendre même si j'imagine que les développeurs ont d'excellentes raisons pour justifier ce choix. Séduisant malgré tout, ce Bound in Blood pourrait bien faire chavirer le cœur des amateurs de FPS. L'avenir nous le dira.



Yavin



> Genre : Faut bien manger
> Éditeur : Electronic Arts
> Développeur : Electronic Arts/États-Unis
> Sortie prévue : Mars 2009

COMMAND AND CONQUER
ALERTE ROUGE 3 - LA RÉVOLTE



Amer Ajami, développeur de la première extension pour Alerte Rouge 3, semble dépité : « Nous n'avons eu que cinq mois pour concevoir cette extension et nous aurions voulu y mettre beaucoup plus de choses ». Certes, dans La Révolte, la nouvelle campagne, divisée en quatre parties, ne pourra pas être jouée en coopératif, ce qui était un vrai point fort du jeu original. Néanmoins, l'extension trimballe tout de même dans son sac un nouveau mode de jeu : Le Défi du Commandeur, ainsi que 11 nouvelles unités. Ce mode de jeu consistera en une série de cartes où la victoire débloque d'autres champs de bataille ainsi que l'accès à des unités supplémentaires. En vrac, on trouvera l'« Archer Maiden » capable de tirer de puissants projectiles antiblindages ou une pluie de flèches à destination de l'infanterie. Nous aurons également droit au « Pacifier » chez les alliés, un imposant hovercraft susceptible de se transformer en pièce d'artillerie fixe ou encore le « Geigo Core », un gigantesque navire de guerre qui, une fois métamorphosé en tête de samouraï flottante, peut détruire des bâtiments d'un seul coup à l'aide de son gigantesque laser. Bref du grand n'importe quoi bien rafraîchissant comme ces braves gens de Los Angeles savent faire. Juste avant de partir, Amer m'explique que ces unités sont toutes tellement puissantes qu'elles ne seront pas disponibles en multijoueur ! En tout cas pas avant qu'une grosse mise à jour vienne s'occuper de l'équilibrage avec les unités déjà présentes dans le jeu. Finalement, il a raison, Amer, il y a quand même de quoi avoir honte.

Savonfou



L'histoire se déroule juste après la fin de la campagne Alliée. En gros, les Japonais et les Russes ne sont pas très contents de subir l'occupation et décident de se révolter. D'où le titre.



Après remplissage de votre réservoir, le Desolator Trooper soviétique vous lavera le pare-brise.

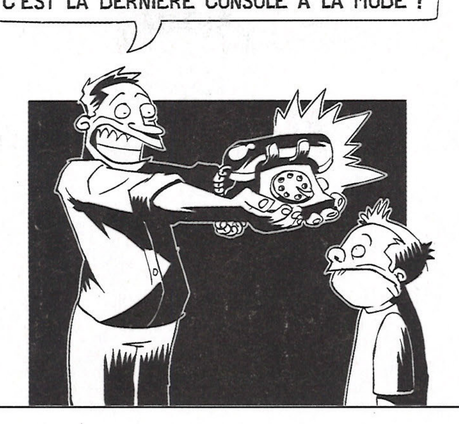
Leur métier, leur passion



À force d'entendre les consoleux clamer haut et fort que Gears of War 2 est le meilleur jeu d'action du mooonde, vous avez craqué et installé le premier épisode sur votre PC. Et là, vous avez constaté que le titre d'Epic Games refusait de se lancer. C'est normal, enfin presque, car le certificat de validité du logiciel a bêtement expiré. L'éditeur se dit particulièrement ennuyé de cette situation et prétend travailler d'arrache-pied à une solution. Le plus étonnant, c'est qu'un simple petit changement de date dans Windows permet de résoudre le souci et de s'adonner à cet excellent titre. Excellent, mais tout de même un petit peu programmé avec des moufles.

THQ...

a récemment décidé de se séparer d'une bonne centaine d'employés de sa division pour téléphones mobiles. C'est triste mais c'est votre faute, à force de garder votre thune au lieu de tout dilapider chez votre opérateur.



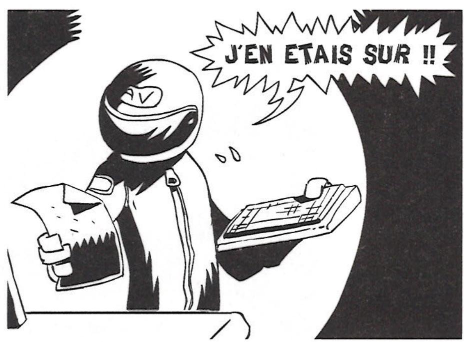
Contrôle technique



En 2008, Electronic Arts aura étonné tout le monde avec pas mal d'excellents titres, mais aussi avec la grosse déception de Need For Speed Undercover. Un titre mal fini et, au final, plutôt médiocre. Conscient du problème, le géant américain calme nos angoisses en annonçant déjà le futur épisode. Plus réaliste que ses prédécesseurs, Need For Speed : Shift voit sa réalisation confiée à des équipes européennes en partenariat avec les petits gars de Slighty Mad Studios. Pour la petite histoire, il s'agit de la société fondée par Ian Bell (GTR 1 & 2) qui bossait jusque-là sur le mystérieux Ferrari Project. Une excellente nouvelle accompagnée de l'annonce d'un Need For Speed : World Online destiné aux amateurs de MMO routiers, encore déprimés par l'abandon de Motor City Online en 2003. Voilà, j'ai fini, débouchez le champagne !

Élémentaire !







En arrière toute !

Jouer en vue troisième personne à Mirror's Edge ? C'est possible ! Un petit malin s'est amusé à bosser sur une bidouille destinée à transformer l'excellent jeu de DICE en brouillon injouable et ridicule. L'exploit de ce monsieur, qui dispose de beaucoup trop de temps libre, est visible en vidéo un peu partout sur le Net et vous pourrez même l'essayer chez vous si vous n'avez rien, mais alors vraiment rien, de mieux à faire. (www.shacknews.com/onearticle.x/56972)

Maître de cérémonie

Vu le démentiel succès rencontré par la série Guitar Hero (plus d'un milliard de dollars de chiffre d'affaires au total…), il paraissait un peu évident qu'Activision n'allait pas en rester là. C'est donc par la voix de son P.-D.G., Bobby Kotick, que l'éditeur américain a enfin officialisé le fameux « DJ Hero » en rumeur depuis plusieurs mois. Évidemment, le jeu sera vendu avec des platines en plastoc', histoire de se prendre pour le David Guetta du quartier. La sortie est prévue pour cette année alors que les machines visées n'ont pas encore été dévoilées. En tout cas, si ce jeu cartonne, je vous promets de manger une boîte complète de Whiskas accompagnée d'un petit verre d'huile de foie de morue.

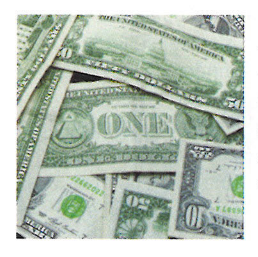


Contradiction



Beau joueur, Todd Howard de Bethesda a admis, face aux nombreuses critiques, que Fallout 3 était un FPS « médiocre ». Le seul souci, c'est que cet échange a eu lieu deux semaines avant la sortie d'Operation Anchorage, l'extension officielle qui n'est rien d'autre qu'une grosse séance de FPS bourrin. Vous avez dit foutage de gueule ?

L'Electronic Entertainment…



Software Association américaine aura, en 2008, dépensé près 4,2 millions de dollars en « lobbying ». Cette jolie somme comprend la lutte anti-piratage et correspond au salaire journalier d'un rédacteur de Joystick.

Un homme averti…

Vous ne pouvez pas vivre sans les avoir vues, alors nous sommes très fiers de vous présenter deux belles unités du jeu de stratégie Stormrise en développement chez Creative Assembly. Le jeu sort en mars, c'est-à-dire dans quelques jours et nous vous conseillons FORTEMENT d'attendre le test avant de vous jeter dessus.





Dites, Mademoiselle, elle protège bien, votre armure ?



Un beau jour de pluie, un téléphone sonne à la rédac. Jusque-là, tout va bien. Cela dit, l'indicatif du numéro est étrange, inhabituel. « Allo ? ». Au bout du fil, une voix mal assurée baragouine un anglais approximatif.
- « Excusez-moi Monsieur, d'où appelez-vous ? »
- « De Corée. »
- « Ah ! Vous développez un MMO ? »
- « Ben, disons, plutôt un jeu d'action straté… »
- « Ah ! Désolé, cher Monsieur, ici vous êtes chez Joystick, nous ne faisons que du PC, si vous voulez, vous pouvez… »
- « Nous développons un jeu pour PC, Kingdom Under Fire II ».

Je suis resté idiot une seconde à regarder mon bureau pour prendre une bonne inspiration : Branle-bas de combat !!! J'ai du nouveau sur Kingdom Under Fire II ! J'ai dit Kingdom Under Fire II !!

C'EST PLUS QUE DE L'ARTS

Ami lecteur, vous qui avez le bon goût de préférer jouer avec une souris plutôt qu'un pad, peut-être ne saisissez-vous pas l'importance de ce jeu. En effet, voilà belle lurette qu'aucun KUF n'a vu le jour sur PC. C'était en 2001, si vous voulez tout savoir. À l'époque, le studio Phantagram avait programmé un soft de stratégie surfant sur la vague des jeux Blizzard, pour nous proposer un Warcraft-like mâtiné d'une pincée de Diablo… Un héros, des guerres de masse, bref un Warcraft 3 avant l'heure ! Seulement voilà, si l'idée était sympa sur le papier, le résultat à l'écran l'était beaucoup moins. Si vous êtes resté sur ce souvenir, oubliez-le dans la seconde. Entre-temps, Phantagram a revu sa copie pour pondre deux excellents Kingdom Under Fire sur… Xbox ! Le développeur le clame sur tous les toits, d'un point de vue gameplay, KUFII sera

>Genre : Hécatombe online
>Éditeur : Non annoncé
>Développeur : Blueside Inc/Corée et Phantagram/Corée
>Sortie : 2009

KINGDOM UNDER FIRE II

Mais ce sont des cavaliers wargs !

Un navire volant… Quelque chose me dit qu'on ne l'aura pas en début de partie, celui-là.

Heu... Les gars, c'est vers où la bataille ? J'y vois rien avec ce casque.

À l'horizon, chaque personnage est la réplique de son voisin, ça doit bien soulager le calcul !



Parfois je me demande si cette guerre sert à quelque chose...

dans la lignée de ces mêmes The Crusaders et Heroes qui avaient mystérieusement disparu des plannings PC, à l'époque. Histoire que vous sachiez ce que nous avons raté, voilà le topo : dans ces titres médiévaux-fantastiques, le joueur incarnait un héros à la troisième personne. Il prenait part à des batailles, façon jeu de baston, tout en dirigeant les mouvements globaux de ses troupes. C'était du ARTS (Action Real Time Strategy), c'était tout nouveau et ça n'était pas pour nous. Mais – mwahahahaha – l'heure de la revanche a sonné ! Aujourd'hui, même si Kingdom Under Fire II sort sur PS3 et Xbox 360, les PC seront servis en premier !

RvR... vR

Pour tout vous avouer, il n'y aura pas un trop grand écart entre les sorties PC et consoles, mais pourquoi revenir vers nous si vite ? Voilà l'une des premières questions que nous avons adressées à Blueside, co-développeur du soft. « Pour nous, le PC est une machine plus familière et moins restrictive que les consoles ». Il n'y a que ça, vous êtes sûrs ? Ça paraît louche... « Et puis, KUFII ne sera plus un ARTS, mais un MMOARTS (Massively Multiplayer Online Action Real Time Strategy) ». Un MMO, nous y voilà ! Mais faisons un peu d'histoire. À Bersia (le monde de KUF), depuis des temps immémoriaux, l'Alliance Humaine et la Légion Noire tentent de se fracasser le crâne mutuellement. Mais comme cela arrive souvent, le combat s'enlise. Alors, à défaut d'arriver à s'entre-tuer proprement, les deux clans sont parvenus à balancer certains chefs de guerre majeurs du conflit dans une dimension parallèle baptisée Encablossa. Tout aurait pu se régler comme ça, en envoyant un à un tous les héros à l'autre bout de l'univers,



mais c'était sans compter sur le fait qu'ils allaient revenir avec une furieuse envie de revanche et... des armées ! Il y a donc désormais trois races qui coexistent sur Bersia. Les humains de l'Alliance, les orcs de la Légion





Le design des personnages est franchement classieux.

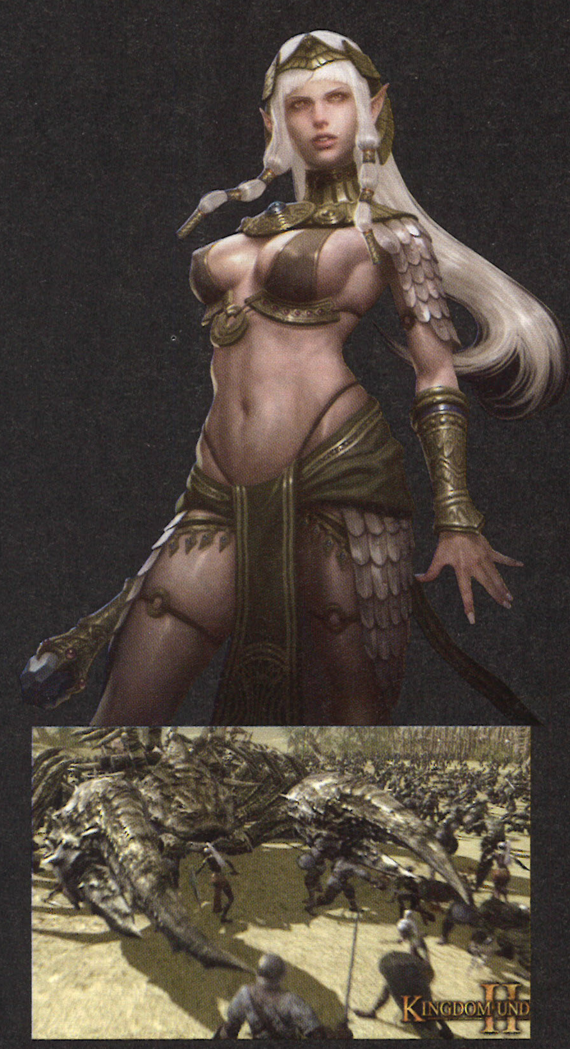
Noire et les aliens de l'Encablossa. En mode MMO, le joueur crée un héros dans une de ces factions et se lance dans la baston. Pour le reste, sachez juste que KUFII repose sur un système d'annexion. À moins que vous ne décidiez de jouer en tant que mercenaire, chaque territoire sur lequel vous remportez une bataille devient une parcelle de votre royaume. Mais si, d'aventure, cela ne vous suffisait pas, vous pourriez alors fonder une guilde pour devenir maître des terres de vos vassaux. Et, coup de grâce, le jeu autorise même les guildes de guildes. Napoléon lui-même en aurait rêvé.

L'ÂME D'UN COLLECTIONNEUR

Pour ce qui est des batailles elles-mêmes, rien n'a vraiment changé depuis les épisodes antérieurs, à quelques détails près. Kingdom Under Fire II propose un système de « cartes de jeu » pour booster ses armées. Je redoutais un peu cette « nouvelle fonctionnalité ». Après tout, les MMO coréens ne sont-ils pas les rois de l'item shop ? Mais contrairement à ce que laisse supposer la dénomination barbare de ce système, il ne s'agit pas ici de cartes supplémentaires à acheter sur le Net ou chez le buraliste du coin. En fait, au gré des combats et des missions, votre personnage gagne de l'expérience, de l'argent et des fameuses « game cards ». Elles servent de moteur à l'évolution de vos troupes. Grâce à elles, vous pouvez acheter certains types d'unités, des officiers spéciaux, ainsi que divers objets ou accessoires.
Tout l'intérêt du système réside dans le fait que certaines de ces cartes sont plus rares que d'autres. Par exemple, si l'on peut imaginer que la carte « lanciers » soit du genre basique, la carte « arbalètes +1 » devrait en revanche être plus difficile à dénicher. Mais, ô monde de merveilles, c'est à ce moment que le puissant bras du capitalisme peut venir en aide aux joueurs les plus malchanceux, puisqu'il sera possible de se procurer ces raretés contre de l'or dans un hôtel des ventes durant les parties online. À ce titre, l'aspect MMO vise plus à fournir une interface aux parties multijoueurs qu'autre chose, car, sortez vos mouchoirs,

Visuellement, on va s'en prendre plein les yeux.

The Wonderful End of the World
Faut tout bouffeeeer.





Voilà le genre de forteresse qu'il faudra défendre… ou capturer.

les combats y seront quand même instanciés. N'espérez donc pas voir débarquer la cavalerie à la dernière seconde. Ici, la stratégie prime sur la chance. Comme l'explique si bien le producteur du jeu, « l'intérêt du MMO est de fournir aux joueurs des objectifs à long terme, tout en rajoutant une couche supplémentaire de stratégie du type : attaquons par là-bas pour couper leur retraite… ce genre de chose. Du point de vue du serveur, la guerre sera considérée comme terminée quand une des trois factions en jeu aura pris le contrôle de tout Bersia. Pour la suite, notre scénario est déjà prêt, mais nous garderons la surprise ».

C'est un secret !

Comme l'on pouvait s'y attendre, les joueurs online auront donc droit à des updates régulières. Mais si à chaque fois que je parle de telle ou telle fonctionnalité, je précise qu'elle sera pour les joueurs online, c'est que à la base, Kingdom Under Fire est un jeu solo. Pour prendre part à la grande guerre persistante de Bersia, il va falloir casquer, les amis ! Et contrairement à nombre de MMO coréens, Blueside prévoit un système d'abonnement mensuel d'un montant encore indéterminé. Voilà pour la « mauvaise » nouvelle. Les joueurs moins sociables et/ou moins fortunés se contenteront donc du jeu solo. Là encore, au niveau du scénario, nous baignons dans un secret quasi-total. Nous savons tout juste que l'histoire débutera quelque 150 ans après la Seconde Guerre des Héros, et remettra en scène quelques-uns des chefs de guerre qui ont fait les beaux jours de la série (et ont apparemment échappé aux dégâts du temps). La campagne mêle phases de combat et de RPG, et évolue au fil de missions a priori linéaires. Et voilà, vous savez tout. Enfin, façon de parler. Un dernier détail cependant : même sans payer d'abonnement mensuel, il sera possible de jouer en multi, mais uniquement en mode combat.

Massivement meurtrier

Il nous reste maintenant un dernier point crucial à aborder : les combats. Ils impliquent à la fois votre héros et ses armées. Au fil de la partie, ce brillant chef de guerre prend du galon. À mesure que son grade augmente, ses troupes s'accroissent. Pour chaque race, il existe plus d'une centaine d'unités de combat différentes, allant du simple soldat au dragon. Ensuite, Kingdom Under Fire II propose aux joueurs d'en découdre lors de batailles rangées en 1 contre 1, 2 contre 2 ou enfin 3 contre 3. Les armées prennent place sur le territoire, et les négociations peuvent alors commencer. Ici, il serait bon de se souvenir des enseignements du grand Bruce Willis dans le Cinquième Élément : si vous butez le chef adverse, ses troupes sont perdues. Le dilemme reste que ce chef, il faut le dénicher dans la masse des armées ennemies et, la technologie évoluant, ces armées peuvent désormais contenir deux fois plus de soldats que dans KUF : Heroes, soit beaucoup de milliers de péquins (le chiffre est secret, mais on l'imagine énorme). L'heure est bientôt proche où vous cueillerez enfin les fruits de toutes ces années passées à lire des « Où est Charlie ? ». Une fois votre cible localisée, il ne vous reste plus qu'à l'expédier ad patres en un contre un, en faisant usage de vos plus beaux combos et de vos armes les plus puissantes. D'ailleurs visuellement, les combats promettent de vous en mettre plein la vue. Non seulement, le look des persos est très léché, mais en plus le moteur FameTech 2 est capable d'en animer plusieurs milliers à la fois et ce, sans abuser d'un quelconque brouillard ! Je me doute bien qu'il y a un truc là-dessous, que toutes les unités ne sont pas indépendantes ou un artifice du genre, mais au Diable ! Ça claque sévère ! Et si vous trouvez aux bastons des airs de Seigneur des Anneaux, ne cherchez pas plus loin, car c'est de ce côté que sont allés s'inspirer les développeurs. De la bonne grosse guerre comme on l'aime, servie sur un fond de classique ou de musique industrielle. Humm… Il sort quand, au fait, votre jeu ? En 2009 ? Vous n'avez rien de plus vague comme date ? Bon, nous ferons avec.

Lucky





En avant les histoires

Interrogé à propos de son adaptation de Prince of Persia au cinéma (prévue pour la mi-2010), le richissime producteur Jerry Bruckheimer (Pirates des Caraïbes, Les Experts, Cold Case) nous promet un film « énorme ». Le bonhomme précise aussi que l'on aura affaire à une aventure romantique blindée de spectaculaires scènes de « parkour », histoire de ne pas oublier le côté acrobatique de notre héros voltigeur. Pour terminer, quand on lui demande s'il pense que cette franchise atteindra le même niveau de popularité que la série Pirates des Caraïbes, Jerry tempère et rappelle modestement que chaque cas est différent. Après quoi il serait rentré dans son manoir de 1 200 pièces en tentant de ne pas glisser sur les nombreuses liasses de billets qui jonchent le sol.



À côté de la plaque

À 14 ans, c'est bien connu, on ne fait que des conneries. Voilà probablement pourquoi un jeune habitant de Chicago n'a rien trouvé de mieux que de se déguiser en policier avant de s'infiltrer parmi les membres de la maréchaussée locale. L'histoire aurait pu s'arrêter là si le jeune garçon n'avait pas réussi à partir en patrouille avec un de ses collègues d'un jour qui ne l'aura finalement démasqué qu'au bout de… cinq heures. Légèrement ennuyée, la direction de la police a tout de même tenu à rassurer la population en précisant que l'individu ne portait pas d'arme et n'était à aucun moment entré en contact avec le public. Nous sommes donc rassurés sur leur sens inné de l'observation.

Fable 2…

n'est pas en cours d'adaptation sur PC ! C'est un « Community Manager » de Lionhead qui l'affirme sur les forums officiel du jeu. D'un autre côté et sans vouloir lui faire de la peine, il peut aussi bien se le garder, son faux RPG tout moche.



Le jeu gratos du mois

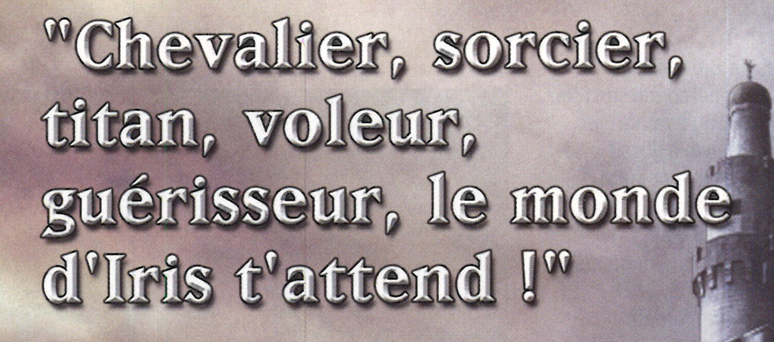
Une fois n'est pas coutume, c'est à un FPS gratuit que vous allez jouer. Dans un futur lointain, alors que l'humanité a colonisé un bon paquet de planètes du système solaire, un virus moche comme un pou fait son apparition et se propage à la vitesse de la lumière. Réduits à l'état de vulgaires créatures cannibales, les humains infectés deviennent un terrible danger et doivent être éradiqués les uns après les autres. C'est là que vous, sympathique androïde immunisé, intervenez pour accomplir cette mission essentielle. Jouable en solo ou en multi, Blood Frontier (www.bloodfrontier.com) ne révolutionnera peut-être pas le genre mais pourrait bien occuper quelques heures de votre vie, et reste bien plus agréable qu'une après-midi point de croix.



Libération

Crysis Warhead ne vous lourdera plus avec sa pénible protection car il est désormais possible de révoquer une licence quand vous voudrez l'installer sur une autre machine (5 installations simultanées étant autorisées). C'est définitivement fabuleux alors remercions Electronic Arts qui, à l'instar de nombreux autres éditeurs, a parfaitement compris comment s'assurer d'énormes succès commerciaux sur PC. (http://common.ea-europe.com/warhead/lang/warhead_cs_fr.html)

LE MEILLEUR DES MMORPG MEDIEVO-FANTASTIQUE; BATTEZ-VOUS JUSQU´A VOTRE DERNIER SOUFFLE !







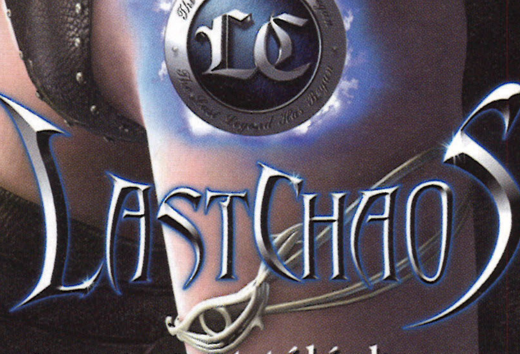






Caractéristiques

- Nouveau jeu de rôle en ligne
- Haute qualité graphique en 3D
- 6 Classes différentes de personnage
- Système de compagnons (cheval, dragon)
- Batailles palpitantes en PvP et PvE
- Vaste système de quêtes et soutien des guildes
- Artisanat et troc (objets uniques issus de ta propre création)



Inscrivez-vous et téléchargez le jeu sans plus attendre sur Lastchaos.fr !



Site officiel de Last Chaos : www.lastchaos.fr



Quand Ray Muzyka, le boss de Bioware, se propose de vous présenter en personne son futur hit planétaire, vous n'avez plus qu'à remercier le ciel. Amen, je vous le dis, Dieu m'a glissé à l'oreille quelques mots doux sur le compte de Dragon Age: Origins, l'occasion pour moi de mettre deux ou trois choses au clair. Vous le savez, Bioware et la licence Dungeons & Dragons, c'est terminé. Malgré ça, DAO ressemble à s'y méprendre à une refonte graphique de Baldur's Gate. Il faut y regarder à deux fois pour noter quelques changements de fond. Par exemple, votre coterie ne compte plus cinq, mais quatre aventuriers pour lesquels vous tiendrez lieux de chef de guerre et de médiateur. Pour éviter les clashs, offrez-leur de petits cadeaux et veillez à ne délaisser ou favoriser personne. Bien sûr, le studio présente ce genre de nouveauté comme une révolution, mais soyons francs: à défaut d'inventer grand-chose, Dragon Age marque surtout le retour du RPG tel que le faisait Bioware dix ans plus tôt.



Selon vos talents de diplomate, cette driade pourrait rejoindre votre groupe… ou vous tuer.

Don't move!

Dix ans, vous vous rendez compte? Baldur's en a même douze…, du coup, peut-être n'y avez-vous pas joué? Pour mémoire, tout comme DAO, il repose sur un système de combat en semi tour par tour. C'est-à-dire qu'à tout moment, vous pouvez mettre le jeu en pause pour donner une flopée d'ordres à vos guerriers, histoire de ne pas vous laisser déborder par les événements. Un carreau d'arbalète par-ci, un sort de glace par là… tout se planifie à l'avance. Par simple respect pour ma petite personne, je tairais les détails de mon premier combat que j'ai tenté de mener en temps réel. Un échec prévisible, une débâcle totale. Pas de victoire sans maîtrise, pas de maîtrise sans pause. C'est ça le gameplay Bioware du siècle dernier.

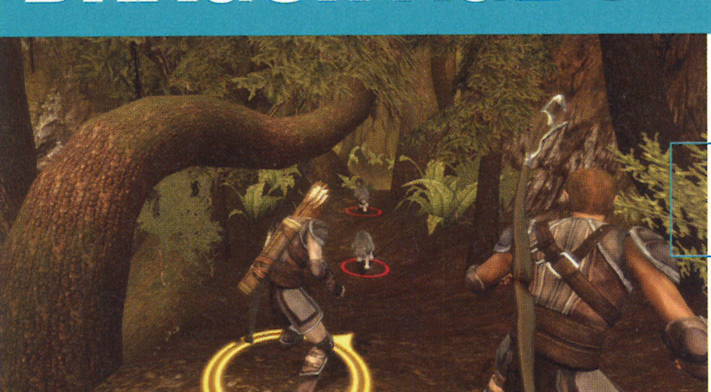
Dites, ça sent pas le XXe siècle, ça?



>Genre : RPG
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Bioware/Canada
>Date de sortie : 2009

DRAGON AGE ORIGINS





La vue action à la troisième personne rend la gestion des troupes peu aisée.

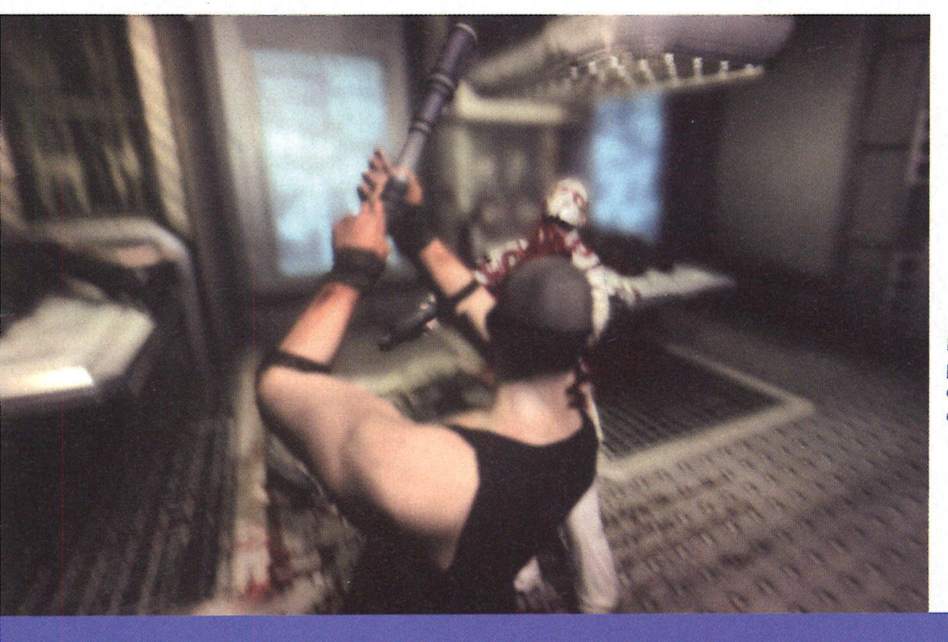
Y a quelqu'un?

Au comble de mon effervescence, il me restait un point crucial à clarifier. Renseignement pris auprès de Ray Muzyka, Dragon Age sera bien un jeu solo uniquement. Arrrg. Pourquoi? Encore aujourd'hui, Neverwinter Nights reste l'un des RPG purement role play les plus joués sur le Net. Baldur's Gate, Icewind Dale… Tous se jouaient en multi. Pourquoi pas Dragon Age? À quoi sert la vue action à la troisième personne sinon à booster les parties entre amis? À plaire à ces maudits consoleux? J'espère que c'est une blague. Tous les RPG heroic fantasy made in Bioware étaient multi, à l'exception du monumental Planescape Torment. Alors de deux choses l'une: soit les développeurs nous gardent ledit multi secret, soit j'exige un jeu aussi excellent que Planescape. Tout d'un coup, je ne sais plus vraiment ce qui me plairait le plus… Enfin, l'attente ne sera pas longue, même si DAO sera vraisemblablement repoussé mi-2009.

Lucky







Riddick en pleine phase de négociation avec un maton.

>Genre : Évasion musclée
>Éditeur : Atari
>Développeur : Starbreeze/Suède
>Sortie prévue : Mars 2009

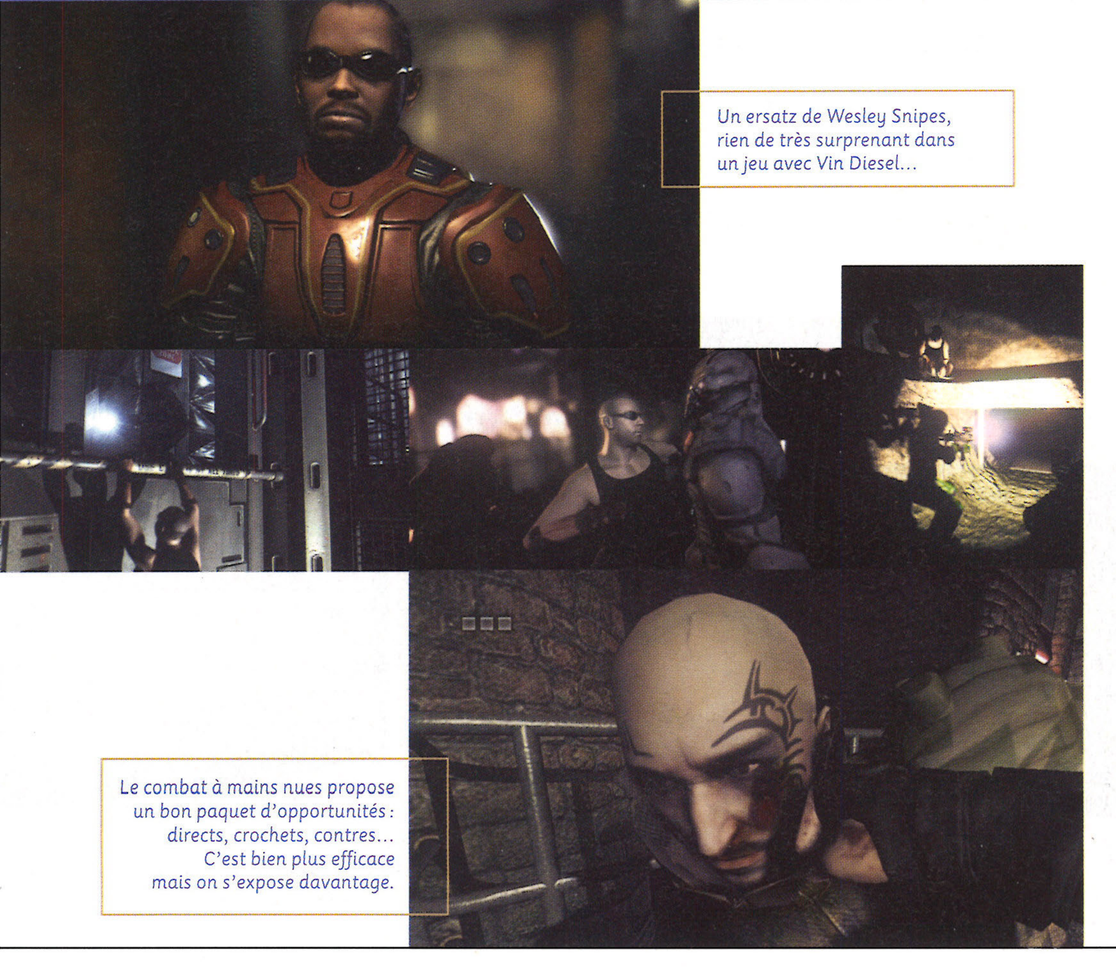
THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

Sorti il y a déjà quatre ans, le jeu Les Chroniques de Riddick était malheureusement passé inaperçu, malgré sa qualité. C'est peut-être l'effet Vin Diesel... Dommage pour Starbreeze : leur FPS/infiltration méritait le détour avec son bon moteur 3D et un système de combat à mains nues qui valait son poids en bourre-pifs. Assault on Dark Athena reprend le scénario exactement après les événements du premier jeu (d'ailleurs inclus dans la version finale, bonne affaire !). Starbreeze n'a pas trop touché à son moteur 3D, qui commence un peu à accuser le coup. Textures pas très fines, éclairages dynamiques chiches, décors pas vraiment destructibles... Ce n'est pas très beau, mais ça a le mérite de coller à l'atmosphère carcérale ou industrielle des lieux proposés. Le gameplay, en revanche, est toujours aussi bon, ne s'embarrassant pas de fioritures, envoyant le joueur à l'essentiel. Pas de gestion compliquée d'inventaire, un seul pouvoir spécial disponible (la vision nocturne, Sam Fisher doit en pouffer de rire), pas de véhicules... On est ici pour sortir de taule, pas pour faire du tourisme !

Suck my Riddick

Pour survivre, Riddick dispose de deux atouts : votre cerveau et ses muscles. Rassurez-vous, votre cortex ne risquera pas le claquage devant les pseudo-énigmes régissant, pour la plupart, l'ouverture de portes récalcitrantes. Néanmoins, vous devrez faire preuve d'un peu plus de jugeote pour les phases d'infiltration/élimination. Vous devrez observer le mouvement des patrouilles pour optimiser vos déplacements et éliminer le plus efficacement possible les gardes. L'astuce du titre, c'est que vous n'êtes pas armé : un système de protection électronique vous empêche de ramasser les guns... Au mieux, vous pouvez soulever un cadavre et tirer quelques rafales en lui secouant le bras : ne comptez pas sur la balistique et misez tout sur la discrétion ! Riddick voit dans le noir, ce qui est un sacré avantage lorsqu'on évolue dans un environnement rempli de recoins sombres comme peut l'être une prison ou l'intérieur d'un gigantesque vaisseau spatial. La tactique est d'attirer les gardes (en esquivant leurs balles, c'est là où ça demande un peu d'entraînement) pour les emmener dans un endroit où ils ne voient rien d'autre que la lueur de leurs torches. Riddick étant un expert en armes blanches, vous devinez aisément la suite, à base de backstab du plus bel effet si vous aimez le rouge.
Simple, brutal et efficace, Dark Athena dispose d'un level design formidablement travaillé et d'une ambiance à couper au couteau (ah ah) le rendant diablement désirable.
Un jeu bien moins Riddick-ule (désolé) que son nom à rallonge et son interprète le laissaient supposer !

Styx



Un ersatz de Wesley Snipes, rien de très surprenant dans un jeu avec Vin Diesel...

Le combat à mains nues propose un bon paquet d'opportunités : directs, crochets, contres... C'est bien plus efficace mais on s'expose davantage.



Consumer Electronics Show 2009
Matos en pagaille

Même au milieu des fastes de Las Vegas, le plus grand Salon de l'informatique et de l'électronique au monde avait un petit côté tristounet. Heureusement pour nous, les joueurs étaient les mieux servis avec un bon tas de nouveautés alléchantes...

par C_Wiz



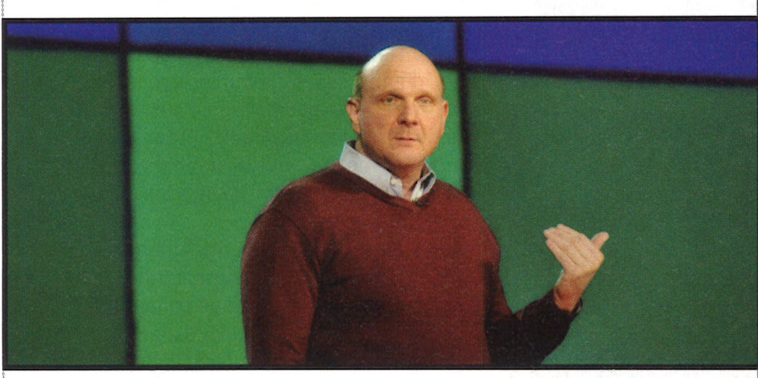
Une personne vous manque et votre Salon informatique est dépeuplé. Ou quelque chose du genre, car voyez-vous, ce CES commençait plutôt mal. 30 000 visiteurs en moins (ce qui en laisse encore 110 000...), de grandes sociétés absentes et un manque total de « babes » dans les allées, on aurait franchement cru qu'il s'était passé un drame. Ou alors, il manquait quelqu'un...

Vous vous souvenez peut-être de Julien. Nous vous l'avions présenté l'année dernière, c'est le plus grand fan français de Bill Gates. Selon lui, la crise financière n'est qu'un prétexte pour cacher le véritable drame de ce CES : l'absence de son idole. En effet, depuis 15 ans, le fondateur de Microsoft ouvrait le Salon avec son charisme légendaire. Parti en retraite, il est remplacé à la tête de sa société par Steve Ballmer qui avait la lourde tâche de le remplacer.

Reviens, Bill



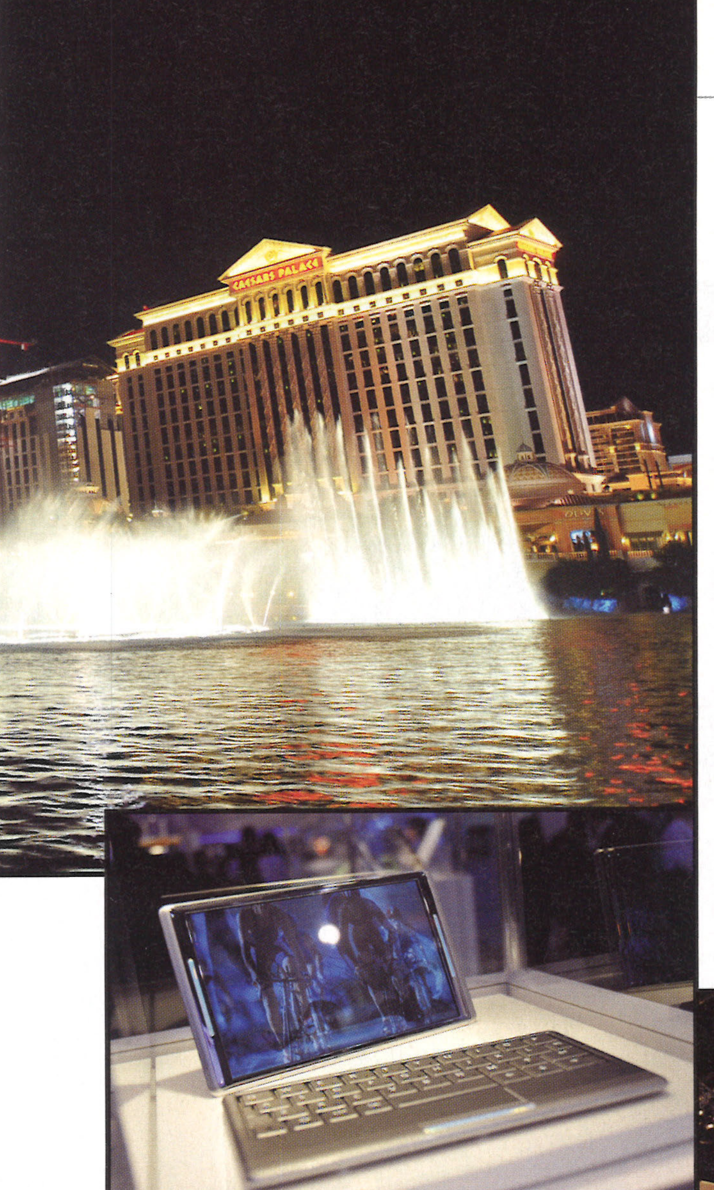
Pour Julien, c'est un supplice : c'est son idole qui a mis en place Steve Ballmer, il devrait donc l'aduler. Sauf que contrairement à d'autres Steve plus connus, Ballmer a le charisme d'un enfant turbulent, du genre qui aurait piqué son goûter à Bill lorsqu'il était petit. D'ailleurs, c'est peut-être comme ça qu'il a eu son poste. Durant la présentation, on aura vu Windows 7 en action, mais pas de nouveautés autres que celles que l'on vous avait déjà annoncées (la capacité de faire tourner les jeux – lentement – sans carte graphique et de faire fonctionner un titre DirectX 10 sur une carte 3D DirectX 9). Pas de date de disponibilité officielle non plus. Autant dire que c'était rasoir. Quant à Julien, il aura essayé de noyer son chagrin en tentant (en vain) d'acheter sa dixième boîte de Vista. Nous, on a plutôt été



Steve Ballmer nous aura expliqué qu'avec Windows, il n'y a plus de murs dans nos vies. Chapeau, l'artiste...



En plus de son écran PC compatible 3D stéréo, Samsung faisait la démonstration de jeux PC sur des téléviseurs LCD 120 Hz compatibles.



La 3D, partout

À peu près tous les constructeurs étaient d'accord sur un autre point : l'heure de la 3D est venue. Par 3D, ils entendent en fait la stéréoscopie, le fait de nous faire voir de la profondeur dans un écran plat. Des constructeurs de télés aux fabricants de moniteurs, tout le monde présentait sa technologie. Pour le PC, c'est chez Nvidia que ça se passait avec leur nouveau produit baptisé GeForce 3D Vision. Nous vous en avions détaillé le principe dans la rubrique « C'est Quoi » du mois dernier, il s'agit de lunettes à obturation qui ferment tour à tour chaque œil, le tout synchronisé avec le pilote de la carte graphique qui va afficher une image ayant une « perspective » différente pour chacun de nos yeux. Résultat, notre cerveau imagine la profondeur. Nous avons pu tester en large et en travers le système et quelques constatations s'imposent. La technologie n'est pas neuve et jusqu'ici, elle donnait rapidement mal au crâne. Nvidia semble avoir résolu le problème en augmentant la fréquence de balayage à 120 Hz (60 images pour chaque œil). Il y a une vraie impression de fluidité et l'on ne sent pas de gêne oculaire. Les lunettes sont sans fil, néanmoins il faudra tout de même les recharger par un cordon mini-USB. Un petit appareil en forme de losange se pose devant l'écran, en plus de servir de base infrarouge, il permet de couper l'effet stéréoscopique, ou d'en changer la profondeur. C'est le point le plus intéressant puisque tout le monde ne réagit pas de la même manière à cette fausse profondeur, la perception change aussi pendant la durée de jeu. Pouvoir modifier ces paramètres en temps réel est donc indispensable.

La palme du concept mignon revient à Toshiba avec ce minuscule PC au clavier détachable.

demander aux constructeurs de matos quand ils verraient arriver Windows 7. La réponse est unanime : si le lancement était au départ prévu pour l'été, Microsoft les a avertis qu'il faudra qu'ils se préparent plutôt pour les fêtes de fin d'année. On ne vous a rien dit, bien entendu.



Même Sony faisait des démonstrations de jeux Playstation 3 utilisant la stéréoscopie.

Ma petite entreprise...

Heureusement pour nous, le Salon lui-même était largement plus intéressant. Et si tout le monde aimait se plaindre du fait que les gens dépensent moins d'argent, les acteurs du monde du PC étaient confiants quand il s'agissait des joueurs. Selon eux, le jeu est une valeur refuge, au point que la crise actuelle pourrait être profitable : les gens sortent moins, jouent plus, et seront de facto plus intéressés par des nouveautés. Surtout si elles sont intéressantes et de qualité.

Le radiateur VF2000 de Zalman s'adapte aussi bien aux Radeon HD qu'aux Core 2 et autres Phenom.



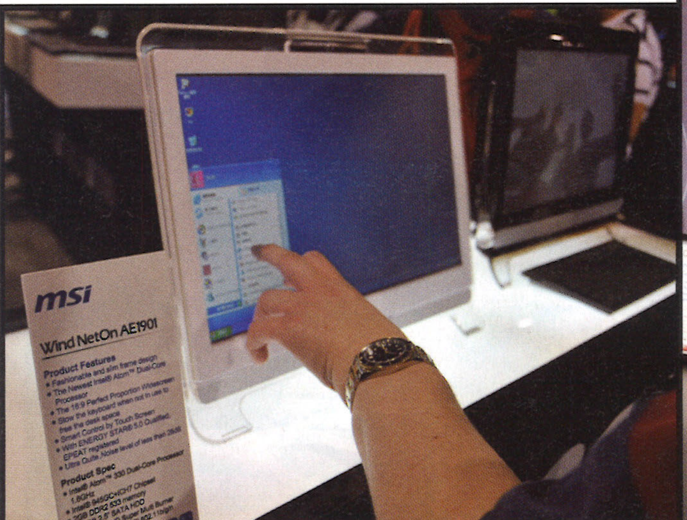
Le très joli Voodoo Firebird de Hewlett Packard. Un concept intéressant qui, on l'espère, évoluera et sera importé en Europe...

Utile ou gadget?

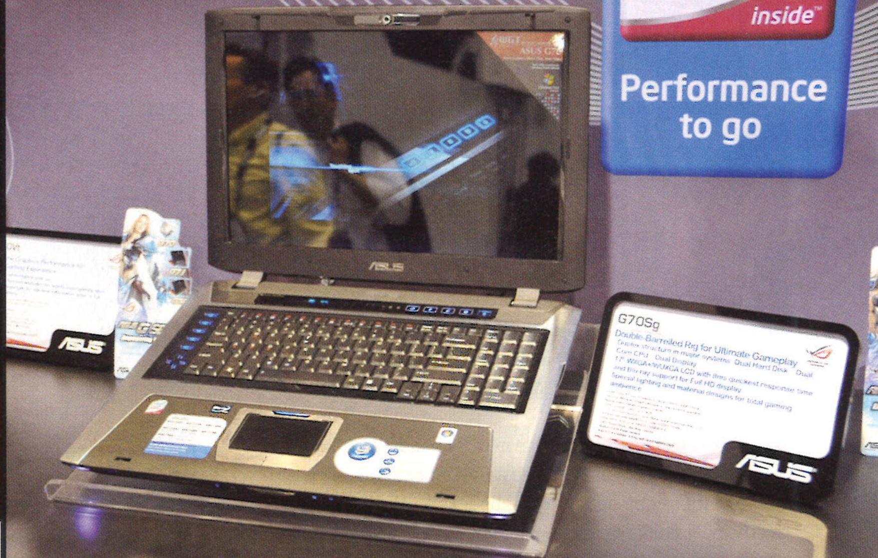
Du côté des choses qui fâchent, il y a le support des jeux. Si la grande majorité des jeux PC fonctionnent, il faudra parfois faire des concessions sur les options graphiques. Les effets de type post-processing (profondeur de champ, etc.) sont en règle générale incompatibles. Certains effets d'éclairage peuvent également poser problème. Par problème, on entend le fait que les objets n'apparaissent pas à la bonne profondeur. Nvidia propose une liste à l'intérieur du pilote du 3D Vision qui indique les jeux compatibles et, si besoin, les options à changer. C'est plutôt bien fait. Pour ce qui est de l'immersion, elle est totale. Left 4 Dead prend une dimension encore plus stressante et on a beaucoup plus tendance à reculer quand on voit les ennemis. Reste deux bémols. Le premier, c'est la compatibilité avec les écrans. Il n'y en a que deux pour l'instant, des 22 pouces de chez Samsung et Viewsonic, prévus pour environ 320 euros. Il faudra rajouter à ça le prix des lunettes, chères puisqu'annoncées à 200 dollars ! Le second bémol concerne les lunettes en elles-mêmes : on a clairement l'impression de jouer avec des lunettes de soleil sur les yeux. Le contraste des écrans de Samsung et Viewsonic est très élevé pour compenser cela mais forcément les couleurs en pâtissent. Reste la vraie question : utile ou gadget ? On attendra de tester tout cela plus à fond pour juger.

Les lunettes de Nvidia sont sans fil, elles étaient juste attachées pour ne pas qu'on les pique...





Si l'on a vu des PC à écran tactile sur un tas de stands, tout le monde nous aura avoué qu'il faudra attendre Windows 7 pour voir débarquer ces technologies.



Nouveau design pour les portables dédiés aux joueurs chez Asus qui fait évoluer son G70.

Advanced Micro Depression

Restons dans les choses graphiques avec AMD chez qui on ne cherchait pas à faire semblant. Si les produits (Phenom II et Radeon HD 4000) sont bons, les résultats financiers sont mauvais et les mines étaient grises dans leur salle de réunion (pas de vrai stand...). Ils ont tout de même profité du Salon pour annoncer, enfin, leurs Mobility Radeon HD 4000. Il s'agit de déclinaisons pour PC portables des cartes graphiques que l'on connaît déjà. Globalement les puces restent quasi identiques sur les caractéristiques, les fréquences en revanche sont réduites. Il faut compter 70 à 80 % des performances des solutions de bureau du même nom, ce qui n'est pas mal du tout. MSI est sur les rangs pour sortir ses portables gamers GT725 et 727 (DDR2 et DDR3) au mois de mars. Un module Crossfire de HD 4870 était même présenté, réservé surtout aux machines transportables comme les Alienware (qui devraient adopter la solution rapidement). Plus surprenant, la carte sera également utilisée par Hewlett Packard, mais pas dans un PC portable...



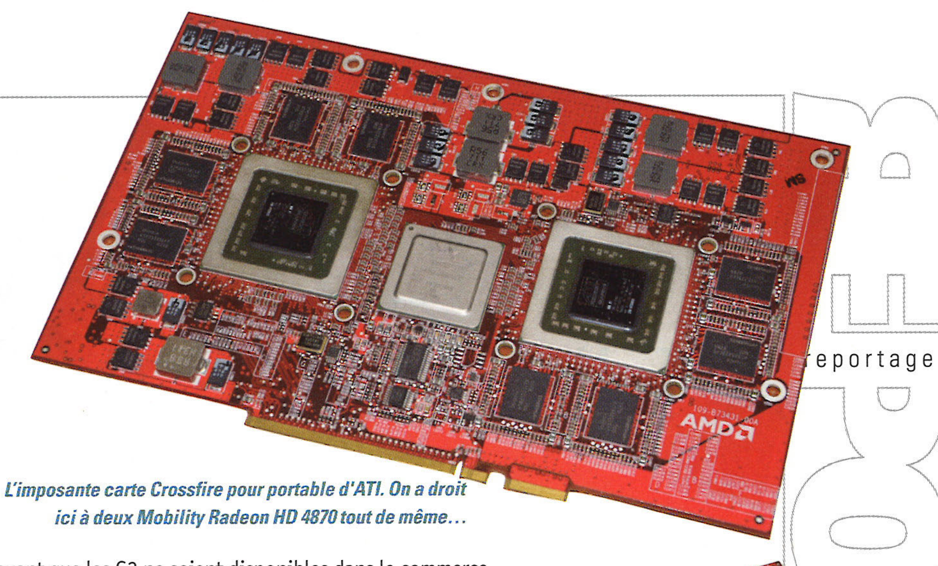
Les prototypes du SSD G3 de Samsung ne sont pas franchement jolis, mais après tout on s'en moque...

Firebird, on aime

Généralement, les PC pour joueurs des grands noms de l'informatique n'ont pas beaucoup d'arguments pour eux. Soit ils sont trop chers, soit leur matériel n'a rien qui les distingue d'une machine que l'on ferait assembler sur mesure pour ses besoins. Le Firebird de Hewlett Packard (vendu sous leur marque Voodoo) est définitivement original : il s'agit d'un PC mixant composants de PC de bureau et de portables. Pour le processeur on trouve des Core 2 Quad classiques montés sur une carte mère à chipset Nvidia. Pour les cartes graphiques, il s'agit de cartes MXM pour portables, en



Pour pouvoir jouer en stéréo, on peut soit utiliser un vieux moniteur cathodique capable d'atteindre les 120 Hz, soit se procurer un modèle compatible comme le 2233RZ de Samsung.



L'imposante carte Crossfire pour portable d'ATI. On a droit ici à deux Mobility Radeon HD 4870 tout de même…

l'occurrence deux 9800S en SLI. Le tout étant refroidi par un watercooling silencieux et bénéficie d'une alimentation externe. Ce PC assez magnifique du point de vue du design n'est disponible pour l'instant qu'aux États-Unis pour un prix très élevé (environ 2000 dollars). Si l'on aurait aimé voir mieux en carte 3D pour un PC de joueur (AMD indiquait que son Gemini, le Crossfire de deux 4870, pourrait arriver dans une prochaine version de cette machine), on apprécie quand même l'effort de Hewlett Packard qui propose quelque chose de réellement original.

Sandisk casse les prix

reste que si vous ne deviez retenir qu'une chose de ce CES, c'est l'arrivée, enfin, de SSD abordables. Les disques durs à mémoire flash fleurissent en ce moment, on en trouve même parfois à des prix étonnamment bas. Bien entendu tous les SSD ne sont pas égaux : pour profiter réellement de temps de chargement réduits dans les jeux il faut avoir un disque qui culmine faible latence et hauts débits. Ce que ne proposent pour l'instant que les modèles haut de gamme qui coûtent au minimum 300 euros pour 60 Go. Un prix que Sandisk coupe en deux avec ses G3, une nouvelle gamme de SSD hautes performances qui sera vendue aux particuliers. Les disques seront disponibles aux formats 2.5 et 1.8 pouces et utilisent des puces mémoire de type MLC (Cellules Multi-Niveaux). Côté débits, on a droit à 200 Mo en lecture et un impressionnant 140 Mo en écriture (du jamais vu pour un disque MLC, seuls les SLC, hors de prix, atteignent ces débits). Les prix sont ultra-serrés, 149 dollars pour le modèle 60 Go et 249 pour le modèle 120 Go. S'ils tiennent leurs promesses, autant vous dire qu'il s'agira du cadeau indispensable que les joueurs devront se faire offrir en 2009.

Action, réaction !

d'autres marques se sont lancées sur le créneau des SSD comme Kingston (qui revend des modèles Intel) et Corsair (qui écoule des modèles Samsung), mais autant dire que l'annonce de Sandisk, avec ses prix massacrés, a créé un vent de panique. On attend donc de voir la réponse des autres constructeurs, ils ont encore deux mois pour se préparer avant que les G3 ne soient disponibles dans le commerce.

Les boîtiers pour joueurs étaient aussi largement représentés, et l'on a trouvé quelques nouveautés de très bon goût. Comme par exemple la version II du Nine Hundred d'Antec. Largement ventilé pour calmer les cartes 3D les plus gourmandes, il a la bonne idée d'ajouter par rapport à la première version des filtres à poussière sur les cages des disques durs et un ventilateur de 20 cm en haut de la tour. Pour ceux qui aiment les boîtiers un peu plus design, on aura vu chez Cooler Master le HAF-922, boîtier moyen tour bien ficelé et abordable (100 euros) qui reprend les lignes de son grand frère, le 932. On notera aussi qu'OCZ a décidé de se lancer lui aussi dans les boîtiers. La marque devrait proposer ses créations sur le marché aux alentours du mois de mars.

De gauche à droite, les Mobility Radeon 4550, 4670 et 4870.

Dissipation

chez les marques spécialisées dans les accessoires, Zalman présentait le VF2000. Il s'agit de leur nouveau système de refroidissement pour carte graphique qui a l'avantage d'être compatible avec les Radeon HD 4000. Certes, il fait 4,5 cm de haut et va donc condamner trois slots dans votre PC, mais très franchement, est-ce un drame ? Ce que l'on gagne, c'est une dissipation de qualité, la base du radiateur est en cuivre avec quatre caloducs qui partent expulser la chaleur dans des ailettes en aluminium. Avec moins 300 grammes, son poids est plutôt correct. Le ventilateur fait 92 mm de diamètre et est capable de refroidir les cartes massivement overclockées en silence. On attendait ça depuis longtemps. Le prix est pour l'instant inconnu mais ne devrait pas être inférieur à 40 euros, d'autant que le radiateur sera livré en prime avec des kits de fixation pour processeurs classiques (Phenom et Core 2).

Finalement, si ce CES n'était pas le plus faste que l'on ait vu, on a été correctement servis en nouveautés. Si nous avons quelques doutes sur l'avenir de la stéréoscopie, on aura remarqué que tous les constructeurs misent sur des produits de qualité, car leurs clients disent qu'ils veulent « dépenser mieux ». Une image qui colle parfaitement avec celle de Las Vegas…



Il y avait des stars sur les stands, comme par exemple l'une des K2000 originales. Tout ça pour vendre un GPS…

WORLD OF WARCRAFT A-T-IL TUÉ LE MMORPG ?

PAR LUCKY

Craintif et replié sur lui-même, le marché du jeu de rôle massivement multijoueur semble calquer son pas sur celui du géant World of Warcraft. Blizzard aurait-il tué le MMORPG ?

Depuis quatre ans, la courbe d'abonnement à World of Warcraft est en croissance constante. Il faut se rendre à l'évidence : aujourd'hui pour le meilleur ou pour le pire, World of Warcraft a littéralement avalé le marché du Jeu de Rôle Massivement Multijoueur. Pourquoi ? Bonne question. Nous pouvons arguer du succès de la licence Warcraft STR, de l'aura particulière de Blizzard-le-hit-maker dans le cœur des joueurs PC, du fait que WoW compile un peu toutes les idées brillantes du genre avec simplicité… En tout cas, le constat est là. Depuis ce jeu, le MMORPG peine à se trouver de nouvelles icônes. Alors, faute de trouver une solution-miracle, beaucoup de développeurs imitent Blizzard en espérant ramasser ne serait-ce qu'une infime partie des revenus pharaoniques de l'éditeur et, du coup, le genre s'endort. Avec World of Warcraft, Blizzard a tout autant démocratisé le MMO qu'il l'a limité. La question mérite donc d'être posée : WoW a-t-il tué le MMORPG ?



EvE Online, voilà un MMO qui a réussi ! Ils sont où ses clones ?

LE SIGNAL D'ALARME TABULA RASA

Quand vous lirez ces lignes, il sera presque trop tard. Les serveurs de Tabula Rasa seront déjà bien calés dans leurs cercueils en sapin, attendant l'heure fatidique où ils iront rejoindre l'immense inspecteur Derrick dans les limbes. Le MMORPG de Richard Garriott, connu des MMOistes pour être l'excentrique papa d'Ultima Online, a échoué. Le monsieur avait vu grand. Contrairement à la tendance, il s'était imposé de faire un soft persistant de shoot à la troisième personne, basé dans un univers de science-fiction. Le 21 novembre 2008 pourtant, les développeurs doivent mettre un terme à l'aventure Tabula Rasa. « Nous avons sorti ce que nous espérions être un MMO de science-fiction révolutionnaire. Nous pensons sincèrement avoir atteint cet objectif à plusieurs



Dans les mois à venir, le pire est à craindre pour Age of Conan.









Le succès de Dofus prouve que la différence peut payer.



Le PvP est la principale lacune de WoW.

égards ». Soyons honnêtes, le jeu avait des défauts, mais globalement, il était bien au-dessus de la moyenne des productions actuelles et bien plus original. Aussi cet arrêt précipité des serveurs a-t-il de quoi surprendre... et décevoir. Pourquoi cet échec ? La raison invoquée par NCsoft Austin est désarmante de simplicité : « La population sur les serveurs n'a jamais atteint les niveaux que nous espérions ». Pour qui sait lire entre les lignes le message est simple : Tabula Rasa n'était pas rentable.

LE DÉCLIN D'UN GENRE

La disparition du petit Tabula n'aurait en soi rien d'inquiétant s'il était un cas isolé. Seulement voilà, il ne l'est pas. Si l'on considère les choses avec du recul, cette disparition marque surtout le déclin généralisé de NCsoft, le géant asiatique du MMO, qui, depuis quelques années, exploite, entre autres, la prestigieuse licence Guild Wars. Puisqu'un bon chiffre vaut parfois mieux qu'un long discours, allons-y franco. Sur le troisième trimestre de l'année fiscale 2008, NCsoft enregistre un chiffre d'affaires de 43,927 millions d'euros, soit deux fois plus que l'année précédente à la même période. En revanche, ses bénéfices ont été divisés par deux pour arriver à 2,945 millions d'euros. Résumons ces données barbares simplement : plus d'investissements pour moins de bénéfices. Alors, bien sûr, l'éditeur finance en ce moment même le développement de projets ambitieux comme Aion : The Tower of Eternity ou Guild Wars 2 (qui a totalement disparu du paysage), mais il semble que tous les développeurs de MMO soient un peu dans la même situation. En effet aujourd'hui, le marché est littéralement inondé de MMO, qu'ils soient Free2 Play ou avec abonnement. Et plus l'offre se diversifie, plus il devient difficile pour un studio de se créer une base de joueurs suffisante pour rentabiliser son jeu.



Les lags de Dalaran annoncent-ils le déclin de WoW ?

L'INSOLENTE EXCEPTION

Ce déclin de NCsoft coïncide pile avec une période où l'éditeur s'est réorienté du Free 2 Play vers le jeu à abonnement. Un choix stratégique qui va à l'encontre de la tendance actuelle, et que la firme paye en ce moment même. En fait, plus le temps passe et plus il semble difficile de sortir en magasin un blockbuster MMO tout frais et tout complet. Tout cela est-il la faute de WoW ? Non, bien entendu, ou du moins, pas directement. Mais avouons que le semi-échec de toutes les récentes productions « mastodontes » face au MMO de Blizzard doit jouer. Si des jeux aussi énormes que Warhammer Online ou le Seigneur des Anneaux Online peinent à obtenir, à eux deux, le dixième de joueurs du leader, à quoi bon investir tant d'argent ? Faut-il risquer de se planter comme Tabula Rasa ou Vanguard ? Comme



le disait, il y a peu, l'ami Sundin dans un papier sur StarCraft II : les productions Blizzard font peur. Et, effectivement, World of Warcraft fait peur. Souvenez-vous que Warhammer Online lui-même avait été repoussé pour ne pas sortir en même temps que l'extension Burning Crusade. Voyez Funcom : pour qu'Age of Conan ne soit pas écrasé par le jeu de Mythic Entertainment ou par Wrath of the Lich King, ils l'ont sorti inachevé afin de profiter d'un creux estival. Résultat, le jeu est aujourd'hui plus que compromis... Depuis WoW, les développeurs sont devenus prudents. Plutôt que de sortir des projets blockbusters, ils préfèrent éditer un Free 2 Play basique à améliorer en cas de succès, tout en espérant devenir un jeu tentaculaire à l'image de Runescape. En 2009, concurrencer WoW dans le domaine de l'héroïc fantasy avec un jeu complet fraîchement codé, semble tout simplement suicidaire.



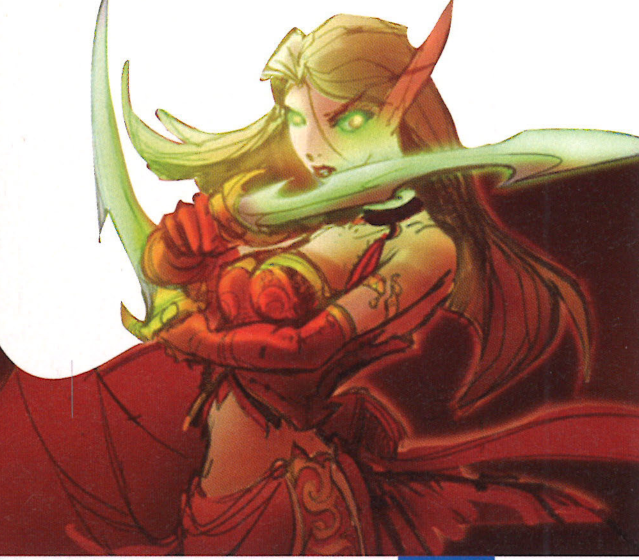
Naxxramas est la principale occupation des joueurs de WoW aujourd'hui.



UN GAMEPLAY POUR TOUS

Quand on y regarde bien, un jeu pionnier comme Ultima Online prenait quand même de beaux airs de bac à sable. Et vas-y que je coupe cet arbre, que je construise ma maison dans n'importe quel coin perdu de l'univers pour la décorer avec des têtes de tritons à trois yeux... À côté de son grand-père, World of Warcraft a l'air d'un véritable Disneyland. L'univers y reste bien figé et, pour se divertir, les joueurs sont invités à se diriger vers les attracti... pardon, les instances les plus proches. Leveller, instancier, raider, instancier, raider, grinder... voilà à quoi se résume le gameplay de WoW. Ce constat paraît un peu fade pour qui se souvient que, dans un jeu comme Dark Age of Camelot, allumer une simple torche pour se déplacer de nuit en forêt donnait déjà au joueur des bouffées de chaleur. « Et si un ennemi me repérait ? Et s'il me tuait et que je prenais un malus ?? ». Dans WoW, tout est plus simple, la mort n'a pas d'importance. Du coup, ce genre d'aventures anodines qui étaient monnaie courante dans les « vieux » MMO a totalement disparu, remplacé par un plaisir dirigiste (dirigé ?) et calibré, à même de plaire à un plus grand public. Maintenant, ce qui excite un joueur,


Warhammer Online est moins l'héritier d'un Dark Age of Camelot que d'un World of Warcraft PvP.







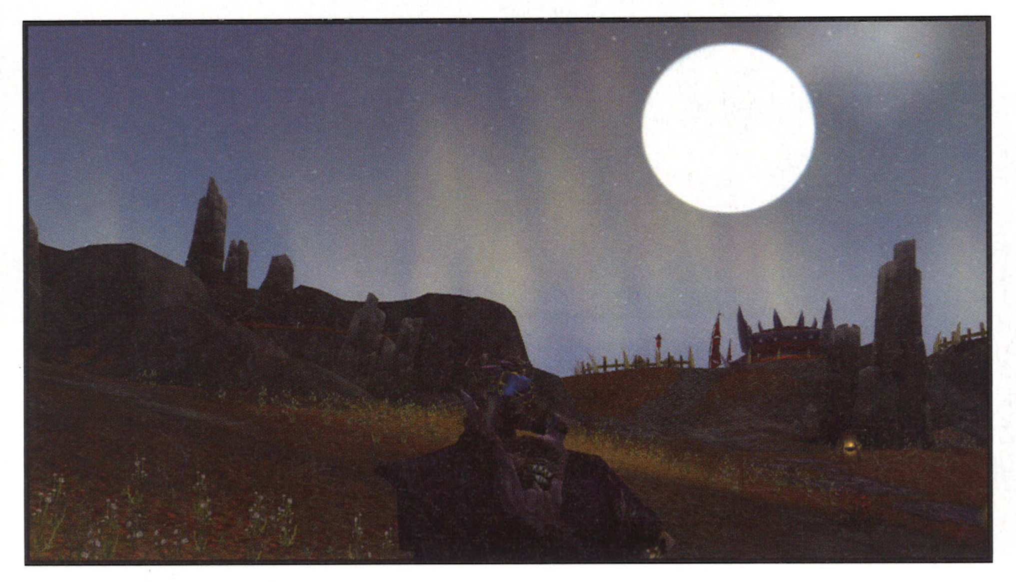
c'est de se dire : « Olololol, il me faut ce casque ! Même si je dois faire ce donjon en boucle pendant un mois ! Et après, olololololol, il me faudra ces bottes de ouf ! » etc., etc. Au risque de passer pour un vieux con, je dirais que WoW a tué l'aventure pour offrir à ses joueurs des plaisirs purement statistiques, proches de ce qu'offrait déjà Diablo. Mais comme le chantait je ne sais plus quel groupe, « C'est la monnaie qui dirige le monde, c'est la monnaie qui dirige la terre ». Et l'idée fourbe qui se glisse dans la tête des développeurs est : « Si le jeu de Blizzard fait pleuvoir les milliards, c'est que son concept est bon. » Voilà comment, encore une fois, la dure loi de l'argent a permis à Blizzard d'imposer ses standards gameplay au genre du MMORPG tout entier, et l'a rendu à la fois grand public et stérile.

MAIS ALORS, NOUS SOMMES FOUTUS ?

Attention, je ne dénigre pas WoW, j'y joue. Il faut juste accepter que depuis ce jeu, le temps des gameplay sans concession est terminé. Et si l'industrie est devenue frileuse au point de refuser d'entrer en concurrence directe avec lui et de remettre en cause son gameplay, il semblerait qu'effectivement, nous soyons foutus et que WoW a bel et bien tué le MMORPG. Cela dit, il y a quelques mois, à l'occasion de la sortie française de Wrath of the



Lich King, je discutais avec John Lagrave, Senior Producer chez Blizzard de son état. Parler d'écrasement du marché lui semblait être une aberration : « Notre jeu a du succès ? C'est génial ! Mais qu'on ne me fasse pas croire que Blizzard a le monopole des bonnes idées ». Ouf ! Fort heureusement pour nous, il existe d'autres jeux qui marchent et qui ne sont ni des clones de WoW, ni des MMO de six ans ou plus. Ne serait-ce que Dofus, par exemple. D'accord, ce jeu ne vous paraît peut-être pas très gamer, mais quand même, c'est un espoir de voir autre chose. Car, ne vous leurrez pas, les Aion et Champions Online dans le fond, c'est toujours du WoW. J'en vois deux, au fond, qui s'énervent : « Ce jeu n'a pas tout inventé ! Il faut arrêter de tout comparer à lui ! ». C'est vrai, il n'a pas tout inventé, mais ce qu'il a fait a si bien marché que finalement tous les développeurs sont obligés de le prendre en considération. Pour voir un jeu totalement libéré de cette basse pression marketing, il faudrait qu'à un moment, WoW échoue.



QUAND MOURRA LE TYRAN ?

Un troll en entraînant un autre, il fallait bien que la question arrive sur le tapis : quand va mourir World of Warcraft ? Beaucoup de fanboys vous diront que Blizzard est trop malin pour perdre un monopole quand il l'a instauré. Donc, la question est vite réglée : vous boufferez du WoW-like jusqu'à la fin de vos jours. The end, au revoir. Maintenant, fermez les yeux, je vous propose un futur alternatif. Peut-être êtes-vous vous-même joueur de World of Warcraft. Alors, vous avez dû le constater, depuis la sortie de Wrath of the Lich King, dès 20 heures chaque soir, les serveurs se mettent à ramer avec une affolante régularité. La faute au Joug d'Hiver sans doute, à la promiscuité de Dalaran, ou au surpeuplement des raids 25 joueurs. Mais quand même... Blizzard ne fait rien pour ça ? Étrange. La société californienne est connue pour prendre son temps et pour sortir des patchs pas toujours équilibrés, mais exempts de problèmes techniques. Blizzard subirait-il des pressions qui le pousseraient à la faute ? Attention, je bascule là dans le troll pur et simple. Depuis peu, vous noterez que Blizzard est devenu Activision-Blizzard et que l'action boursière de la société a globalement diminué. De plus en plus de joueurs pensent, çà et là sur le Net, que ce changement de direction marque la fin de la politique blizzardienne du « ça sort quand c'est prêt ». De là, nous pouvons supposer que peut-être, les nouveaux boss de la firme ont décidé qu'il n'était pas nécessaire de résoudre ce problème pour engranger de l'argent. Mais si rien ne bouge, à terme, les joueurs vont se lasser et quitter le jeu. La population de WoW redeviendrait alors décente par rapport à celle de la concurrence et peut-être un nouveau challenger sérieux pourra-t-il émerger, disons... dans quatre ou cinq ans ? Maintenant reste à savoir si toute l'industrie du jeu vidéo elle-même n'aura pas sombré dans le tout casual, mais ça, c'est une autre question ! ❐

En général, dans votre mensuel préféré (ne niez pas, vos murs ont des oreilles et des yeux) nous aimons vous faire partager notre vie de reporters de l'impossible. Quand nous partons en reportage, vous ne ratez rien de nos moments de galère, les retards d'avions, les rencontres inopinées, bref, tout ce qui remplit notre quotidien de chouettes journalistes. Le cas qui nous, et vous, intéresse aujourd'hui, est un peu particulier. Pas un seul petit retard à déplorer, aucun bagage perdu et même pas une petite cheville foulée pour égayer la journée ! Quelle angoisse. Tout avait pourtant bien commencé avec une feuille de route qui nous envoyait au fin fond de l'Allemagne, à Munich, voir un RPG teuton réalisé par les gens de Piranha Bytes. Vous ne les remettez pas ? Pensez à Gothic et aux trois opus d'une série particulièrement populaire au pays des panés



Risen Un petit air de déjà-vu



Qu'y a-t-il donc à l'intérieur de ce petit temple ?

Que ceux qui enterraient un peu vite le RPG lèvent la main, qu'on les abatte sur le champ ! Après Fallout 3 et en attendant Dragon Age : Origins, Divinity 2 et Drakensang, les amateurs du genre ne risquent pas la crise de manque. Et nous ne vous avons pas encore parlé de Risen. Ça tombe bien, nous y avons jeté un œil.

par Yavin



Faites attention où vous mettez les pieds.

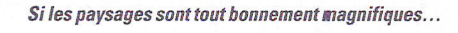


« Bonjour, tu veux être mon ami ? »

de poulet. Des jeux plutôt sympas, bien réalisés mais dont l'austérité et la rigidité générales ne leur ont jamais vraiment permis de s'assurer une place au soleil ailleurs que dans leur patrie d'origine. La logique aurait d'ailleurs voulu que ces joyeux développeurs s'attellent à un quatrième épisode. Il n'en est rien et Gothic 4 (renommé depuis « Arcania : a Gothic Tale ») est passé dans les mains de Spellbound, un autre développeur germain. Pourquoi, comment, que s'est-il donc passé ? Lisez donc la suite.

Gothic 4 ou Risen ?

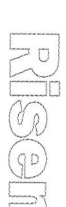
Pourquoi le studio s'est-il lancé dans une nouvelle franchise au lieu de continuer sa célèbre série Gothic ? Difficile à dire, et les développeurs ne semblaient pas très à l'aise face à cette question. Apparemment, le temps de développement demandé par l'éditeur (Jowood) aurait été jugé trop court pour leur permettre de faire ce qu'ils voulaient. Néanmoins, beaux joueurs, ils nous ont assuré avoir pleine confiance dans les talents des gens de Spellbound pour parvenir à continuer la franchise Gothic sans trop de dégâts. Quant à eux, la nouvelle aventure Risen semble les motiver plus que jamais et leur aurait permis de remettre en question pas mal d'aspects déplaisants de leurs précédents titres. Nous en jugerons sur pièce !



Si les paysages sont tout bonnement magnifiques...

...certains bâtiments font peine à voir.





Premier contact

C'est donc dans les locaux de Koch Media, aux abords de Munich, que nous sommes allés voir ce fameux Risen dont on ne savait, jusque-là, pratiquement rien. Là-bas, quelques membres de l'équipe de développement nous attendaient de pied ferme, bien décidés à convaincre leur monde que, cette fois, leur titre allait nous enthousiasmer plus que de raison. D'emblée, les joyeux drilles nous précisent que ce que nous allons voir est encore loin d'être optimisé et ne représente en rien la qualité du jeu tel qu'il sera mis sur le marché. O.K., voilà qui veut dire que nous allons assister au Festival International du Bug combiné avec le Jour de la Ramouille, chouette alors ! Mais cela, nous ne le verrons que bien plus tard, après un très long laïus sur le background du titre. Dans Risen, votre nouvelle patrie prendra la forme d'une île paumée en plein milieu de l'océan. Si vous vous trouvez là, c'est que vous êtes un naufragé, échoué sur une plage, on ne sait trop comment, ni pourquoi. À vous de le découvrir en partant en quête d'informations susceptibles de vous éclairer sur votre situation.

L'île aux trésors

Sur la plage, des cadavres jonchent le sol, un gigantesque bouclier semble collé sur la paroi d'une falaise, au loin, vous apercevez un volcan en activité. Que se passe-t-il donc ici ? Vous ne le saurez qu'après avoir effectué vos premiers pas, pillé vos premiers cadavres, trouvé des armes pour vous défendre... Bien vite et au gré des rencontres, vous apprendrez qu'un temple a surgi de nulle part tandis que des créatures bizarroïdes infestent l'endroit. Le chaos règne ici en maître et seul un héros de votre trempe peut mener à bien cette mission et blablabla, vous connaissez la rengaine, depuis le temps. D'ailleurs, en parlant de héros, notez que Risen ne vous laissera pas vraiment le choix en ce qui concerne celui-ci. Ne vous attendez donc pas à trouver une feuille de création de personnage au début du jeu, il n'y en aura pas ! Le protagoniste principal a été défini pour vous et seules vos actions influeront sur son évolution. Les combats, bien sûr, mais aussi la manière dont vous vous comporterez lors des très nombreuses séquences de dialogues auront un impact direct sur vos capacités et compétences.

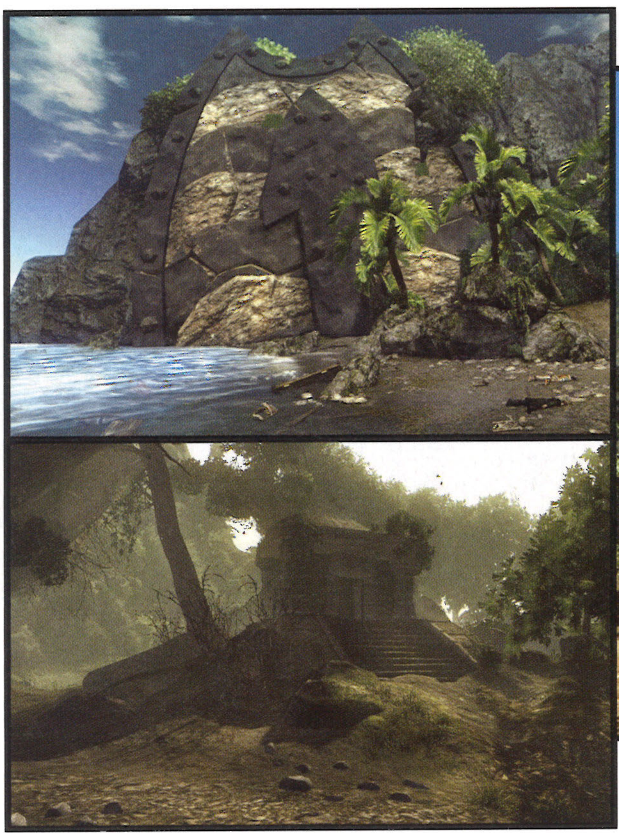
Genre : Nouveau départ Éditeur : Deepsilver Développeur : Piranha Bytes/Allemagne Sortie prévue : 2009

C'était mieux avant

Plus vous progresserez dans certains domaines, plus vous évoluerez. Ainsi, en ce qui concerne l'exploration, vous passerez de simple randonneur du dimanche à coureur de fond, en attribuant les points de compétence que vous glanerez tout au long de l'aventure. Un système très classique de paliers (débutant, novice, maître...) domine la progression. Rien de révolutionnaire, donc, et c'est même un peu ce qui étonne dans Risen. Aucun élément ne semble vraiment innover et l'impression de voir un titre joué cent fois se fait rapidement sentir. C'est sur ce point précis que les développeurs interviennent alors pour nous signaler qu'ils ont pris le parti de développer un vrai jeu à l'ancienne, destiné avant tout aux joueurs désireux de se lancer dans une aventure digne du « bon vieux temps ». Alors, si votre truc c'est la nouveauté, passez votre chemin ! Mais si vous cherchez un vaste monde à explorer, des dizaines de rencontres à effectuer et de nombreuses quêtes à accomplir, il se pourrait bien que Risen alimente quelques dizaines d'heures de votre vie.



Les mondes souterrains recèlent de quelques... surprises.





Marchooons, marchooons !

Parlons-en, de ce vaste monde. Plus petit que celui de Gothic 3, le terrain de jeu a été pensé à taille humaine. Les développeurs nous expliquent alors que de nombreux joueurs s'étaient plaints d'étendues gigantesques dans lesquelles ils ne savaient jamais vraiment où aller. La carte a donc été pensée en prenant en compte ces nouveaux paramètres censés rendre le titre accessible au plus grand nombre. Cependant, ne vous imaginez pas en faire le tour en douze minutes chrono. Pour vous distraire, Piranha Bytes a conçu pas moins de 60 lieux différents à visiter. Des villes, bien sûr, mais aussi des forteresses, des zones marécageuses (envahies de créatures glauques), des forêts ou encore les fameux temples souterrains. Comme l'aventure se déroule sur une île, vous ne manquerez pas de penser qu'il suffit de nager pour effectuer un tour complet du territoire. Eh bien non, les développeurs ne vous en donneront pas la possibilité, cela n'aurait eu aucun intérêt et aurait rendu le jeu bien trop facile à leur goût. Voilà une belle entorse au réalisme sur laquelle il est encore difficile de se prononcer à l'heure actuelle.

Un peu d'histoire

L'heure tourne, et nous n'avons toujours pas abordé le scénario. Il y a deux raisons à cela. La première est que le moindre élément dévoilé vous gâcherait la fête, la seconde c'est que, pour être tout à fait honnête, nous n'avons pas appris grand-chose à ce sujet. Tout au plus sait-on que, derrière ce temple surgi de nulle part, se cache une sombre histoire de fin du monde toute proche. Réfugiée au sein des villes, la population attend sagement que vous lui veniez en aide. Pour ce faire, vous pourrez rejoindre trois factions : les mages, l'inquisition ou les bandits. Chacune d'entre elles changera la manière dont l'histoire est abordée, mais pas l'aspect moral de votre quête, que vous déterminerez



vous-même. Et si leurs objectifs seront différents, la finalité devrait être identique pour les trois factions. Enfin, les trois camps vous permettront d'accéder à des compétences différentes, sans que les développeurs acceptent vraiment de nous en dire plus à ce sujet. Cependant, on peut aisément imaginer que les bandits permettent d'être nettement plus précis lorsqu'on tire à l'arbalète ou à l'arc à flèches que lorsqu'on fait partie de la guilde des mages !

Un long voyage

Un autre bon point de Risen est sans aucun doute la liberté offerte au joueur. Vous pourrez aller où bon vous semble, quand vous voulez. Néanmoins, inutile de vous dire que certaines zones relèveront alors de l'impossible si vous n'êtes encore qu'un novice en matière de combat. À vous alors de progresser pour revenir plus tard vous défaire d'infâmes créatures plus adaptées à votre niveau. Et si les premières excursions devraient se montrer bien longuettes au début de l'aventure, les compétences acquises après quelques heures permettront de les éliminer de plus en plus vite. Cela étant dit, toute votre progression se fera à pied et ceux qui rêvaient d'un joli canasson peuvent remballer leur songe et le ranger au fond d'un tiroir. Cela dit, vous aurez tout de même droit à certains raccourcis grâce à la présence de téléporteurs disséminés en divers endroits de l'île. Et comme vous ne manquerez pas de nous demander s'il sera possible de voler, nous pouvons apporter une réponse claire à ce sujet : c'est non. Enfin... ce n'est pas tout à fait exclu, vu que les gens de Piranha Bytes esquissent un petit sourire à cette idée et nous promettent une « surprise ».

À vous de juger

Visuellement, Risen en impose. Le moins que l'on puisse dire, et vous pouvez le constater sur les images, c'est que le moteur propriétaire a vraiment de la gueule. De plus, toute cette belle végétation se meut au gré du vent avec une classe indescriptible. Histoire d'en rajouter une couche, l'ajout d'un véritable cycle jour/nuit renforce le sentiment d'immersion. Reste que de petites choses agacent encore, comme ces personnages peu convaincants, à l'apparence hermétique et rigide. Il en va d'ailleurs de même pour les créatures présentées, pas très inspirées ni vraiment effrayantes. Les déplacements de notre héros semblent, eux aussi, un brin pénibles et le tout dégage une certaine sensation d'austérité générale. Celle-là même que l'on pouvait ressentir dans les épisodes de Gothic... De là à dire que nous aurons affaire à une resucée de la série, il y a un pas que nous n'oserions franchir et les quelques mois qui restent devraient permettre aux développeurs de peaufiner leur bébé afin de corriger ces petites lacunes. La base semble excellente, il ne leur reste plus qu'à concrétiser pour nous convaincre.





On ne présente plus World in Conflict, le grandiose STR capable de mettre à genoux votre config survitaminée. Le jeu de stratégie de Massive s'imposait en effet comme la sensation visuelle du genre fin 2007. S'il avait su séduire grâce à une campagne solo coup-de-poing (mais trop courte !), il a également plutôt bien tiré son épingle du jeu online. Mieux, WiC s'est même imposé comme un titre de choix pour les amateurs de stratégie collaborative, car c'est bien à plusieurs joueurs dans le même camp, et spécialisés dans le maniement d'unités spécifiques, que les affrontements tactiques en ligne nous ont offert les meilleurs souvenirs. Pas de réelle surprise donc concernant Soviet Assault, contenu additionnel qui sera finalement commercialisé par Ubisoft sous la forme d'un add-on. Prévue à l'origine l'année dernière, la sortie a été chamboulée par la naissance du monstre Activision-Blizzard, qui avait inscrit World in Conflict : Soviet Assault sur la liste des projets à dégraisser. On doit donc beaucoup à Ubisoft qui a repris le studio suédois sous son aile. Comme quoi, le succès des Lapins Crétins peut avoir de vertueuses répercussions sur nos simulateurs de guerre pourtant obscurs pour le grand public !



Une jeune pousse soviétique qui veut en découdre.

Livraison de chars express !

GENRE
Massacre rouge
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Massive Entertainment/ Suède
SORTIE PRÉVUE
Mars

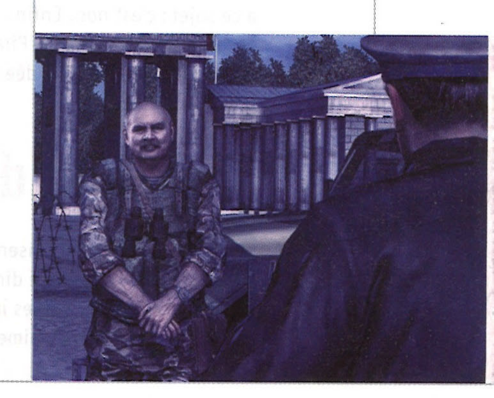
WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT

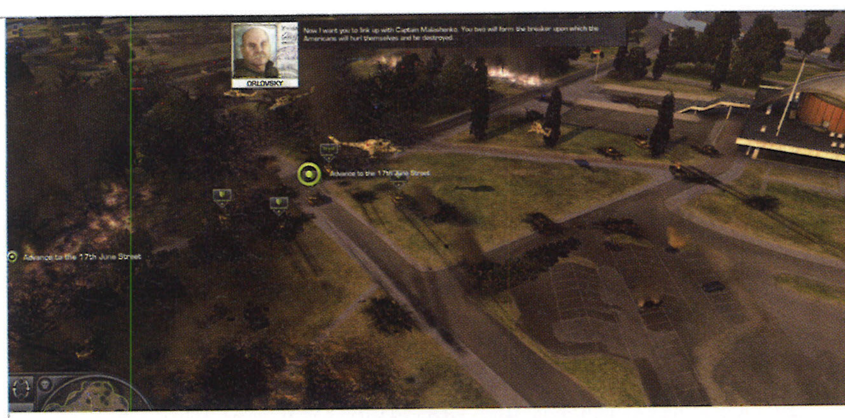
Le genre de pont qu'il ne faut surtout pas perdre.



L'offensive Massive

Toutefois, cette version bêta confirme qu'il en aurait fallu bien plus pour déconcentrer Massive, dont le sérieux n'est plus à prouver. C'est bien simple, si l'on met de côté quelques légers bugs dans les cut-scenes et la localisation, l'illusion de tenir entre nos mains la version finale est parfaite. À l'évidence, le moteur technique du jeu n'a pas pris une ride. Mais revenons à la partie solo qui – premier point rassurant ! – ne manquera pas d'offrir quelques heures d'un spectacle intense et beau à jouer à ceux qui en redemandaient une fois la campagne de World in Conflict achevée. D'autant plus que le défi est conséquent au niveau de difficulté le plus élevé : nombreuses et solides, les unités ennemies ne se laisseront pas abattre si facilement ! Mais de quel ennemi parle-t-on justement ? Là encore, peu de surprise, car Soviet Assault prend la suite directe des événements de World in Conflict qui imaginaient une troisième guerre mondiale extrêmement destructrice, suite à une guerre froide qui aurait mal tourné. Un passé proche revu et corrigé qui fait froid dans le dos, d'autant plus que la mise en scène exaltante





Quelques hélicos en renfort, mais gare aux chars antiaériens.





Maman, il pleut des soldats russes sur Seattle...

Un ciel de guerre, splendide !

et sa retranscription de toute beauté ne manquent pas d'immerger complètement le joueur dans ce conflit haletant. Soviet Assault débute donc par une offensive rouge menée sur Berlin, minutieusement orchestrée par le joueur lui-même, avant de passer aux commandes de l'armée américaine attaquée sur sa côte Ouest, où les troupes russes pleuvent littéralement sur la ville de Seattle. Un conflit assez localisé donc, qui impose au joueur la conduite de multiples opérations d'urgence sous pression constante.

La guerre, version grand spectacle

Une guerre très agréable à jouer, car c'est dans ce climat d'urgence que le gameplay typique de World in Conflict semble donner le meilleur de lui-même. À commencer par le système d'escouades qui permet de jongler entre plusieurs groupes et de les diriger à la volée. Le système de renfort joue aussi un rôle primordial et c'est au joueur de gérer au mieux un capital de points qui lui permet de se faire parachuter les unités manquant au bon déroulement des opérations. Une fois ces unités détruites, le joueur récupère progressivement son capital points et peut ainsi mener son offensive sans craindre de manquer de ressources. C'est donc dans l'intensité de cette action non-stop que le joueur devra mettre à profit les compétences spéciales de chaque unité, se laissant instinctivement bercer par les recommandations de ses supérieurs résonnant dans son casque.

De nouvelles cartes à jouer

Soviet Assault se concentre donc subtilement sur la tactique de terrain et ne s'embourbe pas dans une gestion trop lourde, l'objectif avoué de ses concepteurs étant de rendre l'action aussi vive que celle d'un FPS. Le jeu ayant trouvé son équilibre depuis longtemps, il n'y avait pas réellement matière à changer quoi que ce soit de la partie online. Massive s'est donc concentré sur la création d'une dizaine de cartes plutôt cohérentes et variées, proposant une répartition intelligente des points les plus stratégiques qu'il faudra maîtriser. A priori, il y a peu de chance pour que cette extension déçoive les amateurs du jeu original, et plus largement des STR portés sur l'action. Une édition complète contenant le jeu et son add-on sortira en même temps que ce dernier. Une très bonne nouvelle, puisque les configurations actuelles sont désormais capables de faire tourner de manière optimale l'ensemble de l'arsenal visuel de ce jeu, que beaucoup considèrent comme le plus beau STR au monde.

Clint





GENRE
Max et Nina sont dans un bateau

ÉDITEUR
Deepsilver

DÉVELOPPEUR
Fusionsphere Systems/ Allemagne

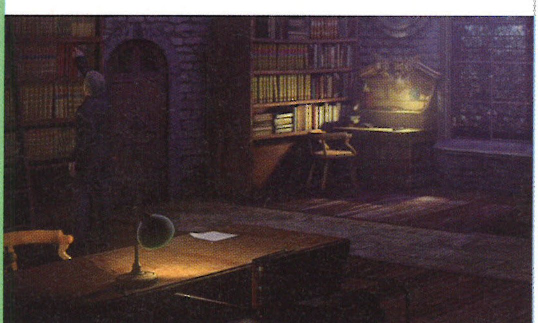
SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2009

SECRET FILES 2
PURITAS CORDIS

Hasard du calendrier ou don de prescience, figurez-vous que j'ai profité de mes derniers congés hivernaux pour me replonger dans Day of the Tentacle ! Je ne sais pas, une bouffée de nostalgie provoquée par l'overdose de vieux bonshommes en costume rouge, ou plus simplement l'envie de redécouvrir un de ces titres qui ont façonné le genre du point & click. Quoi qu'il en soit, après avoir sauvé Laverne, Bernard et Hoagie des griffes de l'infâme tentacule, j'étais plus qu'affûté pour m'attaquer à cette suite de Secret Files Tunguska. On y retrouvera avec une joie à peine dissimulée la très scientifique et très sexy Nina... Quant à son Max de boyfriend, il aura préféré repartir étudier des vieilleries en Indonésie plutôt que de s'offrir une croisière romantique avec sa moitié. Le sot ! Une absence de courte durée cependant, car leurs aventures respectives conduiront très vite nos deux tourtereaux à faire route ensemble, pour le meilleur comme pour le pire.

You are actually quite a good barkeeper.

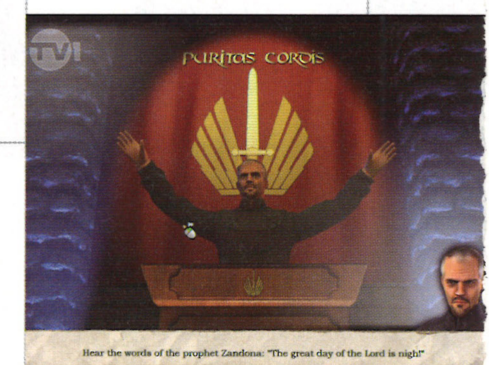
On a retrouvé Isaac Washington, les amis ! The looove boooaaat...



Hé, Nina ? Tu cliques ou tu pointes ?

Mêmes héros et même interface : clic gauche pour se déplacer et utiliser les objets, clic droit pour observer. Difficile de faire plus simple !
On retrouve également ce fameux système de repérage, inauguré avec le premier opus, et qui vous indiquera, pour chaque zone d'exploration, les objets manipulables, les personnages clés, bref, tout ce qui pourrait vous permettre de progresser dans l'intrigue. Une option, certes, utile pour les non-initiés (j'ai dit « nuls » ?), mais qu'on aurait aimé plus discrète, moins accessible peut-être, histoire de laisser les vrais fans se torpiller le cerveau pour sortir nos deux aventuriers des situations périlleuses dans lesquelles ils iront se fourrer. Par ailleurs, les énigmes, en tout cas celles que j'ai pu résoudre, sont loin d'être insurmontables même pour un novice, et on reste rarement bloqué très longtemps. La plastique du jeu est à l'image de son héroïne : classe et sexy, quoique certaines zones fassent un peu trop décor de carte postale à mon goût. Vous l'aurez compris, Puritas Cordis ne révolutionnera pas le genre. Un classicisme qu'on pourra toujours décrier, mais qui n'enlèvera rien à l'intérêt du titre. L'intrigue est bien lancée, les cinématiques et les moments de réflexion s'enchaînent parfaitement.
Nul doute que vous vous passionnerez vite pour les aventures de notre couple et leur jeu du « je t'aime, moi non plus ».

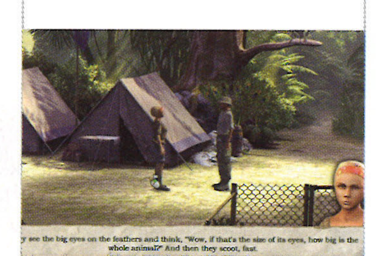
Kracoukas



Hear the words of the prophet Zandona: "The great day of the Lord is nigh!"

I'll go back to my patrol then. You should be able to handle this, right?

Je dois donc sortir de ma cage et éliminer deux hommes armés d'un paquet de chips et d'une orange... Hmmm, ce n'est pas gagné !



...y see the big eyes on the feathers and think, "Wow, if that's the size of its eyes, how big is the whole animal?" And then they scoot, fast.

Je vois que Max n'a pas trouvé que des fossiles décrépis en Indonésie

GENRE
Action sinusoïdale

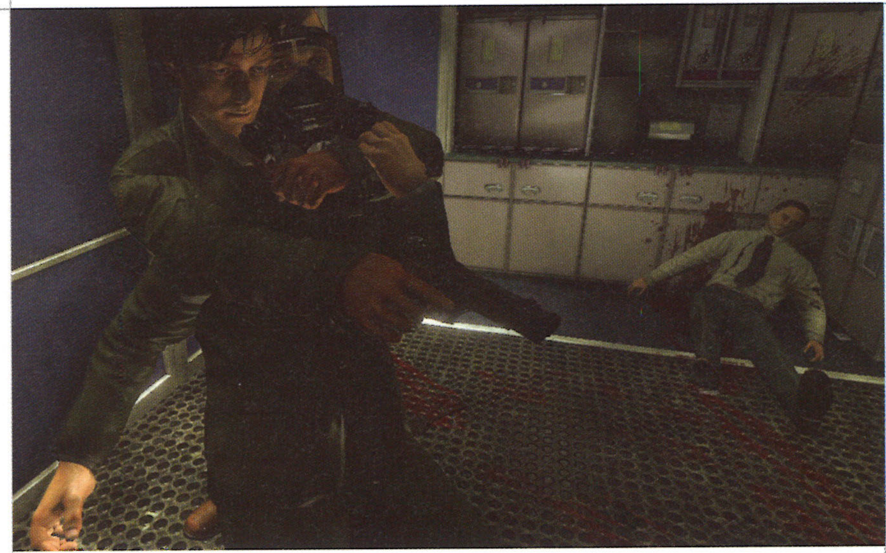
ÉDITEUR
Warner Interactive

DÉVELOPPEUR
GRIN/Espagne

SORTIE PRÉVUE
Mars 2009

WANTED WEAPONS OF FATE

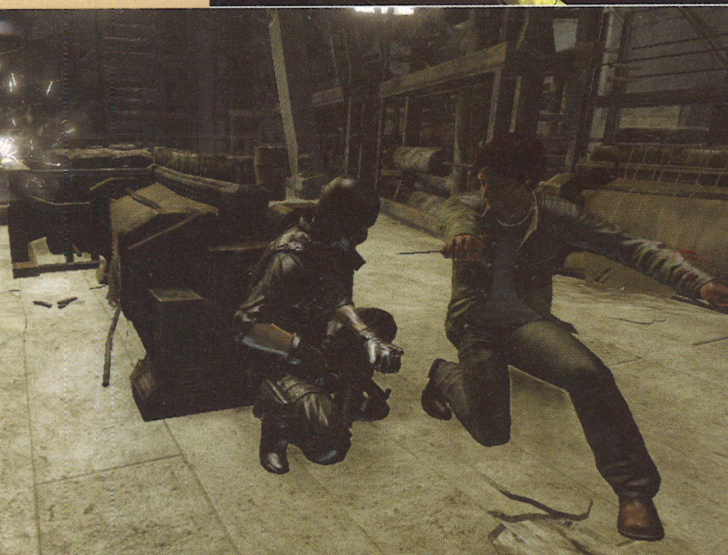
Deuxième jeu de la Warner présenté ce mois-ci, Wanted est lui aussi adapté d'un film, bien moins connu que Terminator. Le pitch n'est pas compliqué, dans un pur style série Z de nanar estival.
Un beau matin, Wesley, employé de bureau charismatique comme une serpillère, apprend que son père vient de se faire tuer.
Il découvre aussi que son paternel appartenait à la Fraternité, un gang d'assassins réparti en franchises dispersées dans toutes les grandes villes. En bon fiston vengeur, Wesley part à la recherche des meurtriers et fait montre d'un certain talent dans la pratique du headshot. Voilà pour l'histoire. Passons maintenant au gimmick du film, la petite singularité qui fait causer les geeks sur les forums. Dans Wanted, il est possible de donner une trajectoire courbe aux balles de ses armes. Hautement improbable, mais diaboliquement efficace ! Les ennemis auront beau se cacher derrière des murets, ils ne pourront pas échapper à vos bastos sinusoïdales... Dur d'être un bad guy dans ce jeu ! Wanted, sur le fond, est un jeu d'action en vue troisième personne plutôt classique : on se cache, on tire sur les vilains en courbant la trajectoire de ses balles puis on passe à la salle suivante. ça pourrait être d'un ennui mortel, sauf que les Barcelonais de Grin ont visiblement été inspirés par le sujet. Bien plus que leurs vis-à-vis suédois qui ont travaillé sur Terminator, présenté dans ce numéro.



Le bouclier humain, un grand classique chez les lâches. Ou chez les héros de jeux vidéo.



Une simple pression sur une touche et Wesley peut modifier la trajectoire de ses balles. Utile pour débusquer les planqués.





Wesley dispose d'attaques corps à corps implacables. Il est encore plus doué au couteau qu'au pistolet !

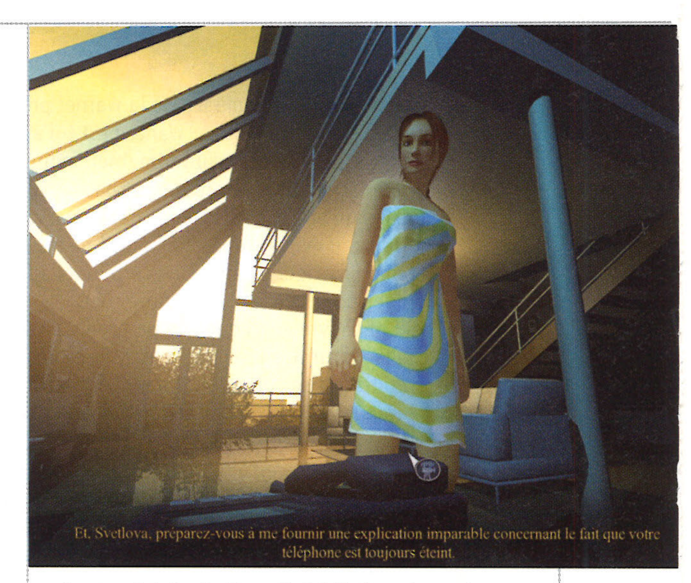
Marche ou crève

Wanted, outre ses balles à la Lee Harvey Oswald, dispose de petits raffinements discrets, comme un level design fouillé. Les niveaux sont truffés d'endroits où se planquer : il est possible de progresser uniquement en restant à couvert, ce qui est conseillé vu l'acuité visuelle de vos ennemis. Ces salopiots visent vite et bien, vous transformant en passoire si jamais vous flânez ou que vous restez trop longtemps derrière le même obstacle. La caméra se rapproche de votre torse et occulte toute vue d'ensemble si vous restez immobile trop longtemps : c'est moins douloureux que les coups de pied aux fesses mais toute aussi efficace pour vous empêcher de camper ! Quelques phases en bullet time, où vous devrez shooter le plus rapidement possible des ennemis et des éléments de décor, seront également au programme. Techniquement, le jeu a l'air de tenir la route et semble remplir ses objectifs de fluidité question framerate.
Le niveau de détail s'avère satisfaisant et ravira les carnassiers, avec une abondance d'effets gore du meilleur mauvais goût. Léger et frais, Wanted semble disposer de tous les atouts pour vous détendre quelques heures ce printemps. Avant que les grands titres de l'été ne le fassent passer aux oubliettes et au rayon « pas cher » de votre dealer de jeux préféré.

Styx



L'histoire se déroule entre Lyon et Saint-Petersbourg.



Le secret de la vie éternelle ? O.K., je mets une jupe et j'arrive.

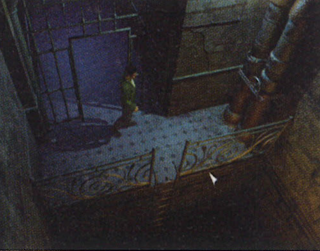
GENRE
Persévérance, mon amie
ÉDITEUR
DTP Entertainment
DÉVELOPPEUR
Centauri Production/ République Tchèque
SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2009

MEMENTO MORI

Un matin obscur quelque part dans un appartement, dans une ville en proie à un orage torrentiel, un téléphone sonne. En fond sonore, se lance un piano mystérieux à la Yann Tiersen, sur lequel vient se poser une voix grave qui sent bon le Havane et le cancer de la gorge : « Tous les secrets finissent toujours par se dévoiler au grand jour. » Ça ne veut pas dire grand-chose, mais peu importe. Memento Mori, comme le laisse supposer son titre latin, cultive le mystère. L'histoire met en scène Svetlana et Max, deux agents d'Interpol enquêtant sur un énigmatique trafic d'art. La rumeur prétend qu'un prestigieux tableau du musée pétersbourgeois de l'Ermitage a été remplacé par un faux. *Fredonne un air de piano mystique et prend une voix grave* Affairés à rechercher l'original, ils ne savent pas encore que c'est le secret de la vie éternelle qui va tomber entre leurs mains. *Fredonne plus fort un air dramatico-grandiose larmoyant*.

Sur les traces de George

Enquête policière, histoire d'amour, castes secrètes... Après ce que je viens de vous dire, et sachant que Memento Mori signifie « souviens-toi que tu vas mourir », vous comprendrez que l'on est face à un clone des Chevaliers de Baphomet. Pour autant, n'est pas George Stobbart qui veut. À vouloir trop faire planer l'ombre d'un mystérieux complot sur la ville de Lyon, les dialogues finissent par tomber dans un propos confus digne de Santa Barbara ; « - Mais si John, tu sais bien qui l'a dénoncé. C'est LUI. – Ah LUI... ». Et puis pourquoi faut-il que les scénaristes de jeux d'aventure « sérieux » se sentent toujours obligés de faire de l'humour ? Svetlana a beau ne pas être blonde, ses traits d'esprit sont navrants. Soit les Tchèques n'ont pas le même sens de l'humour que nous, soit c'est moi qui ne les comprends pas. Quoi qu'il en soit et même si je bougonne, le jeu se présente plutôt bien.

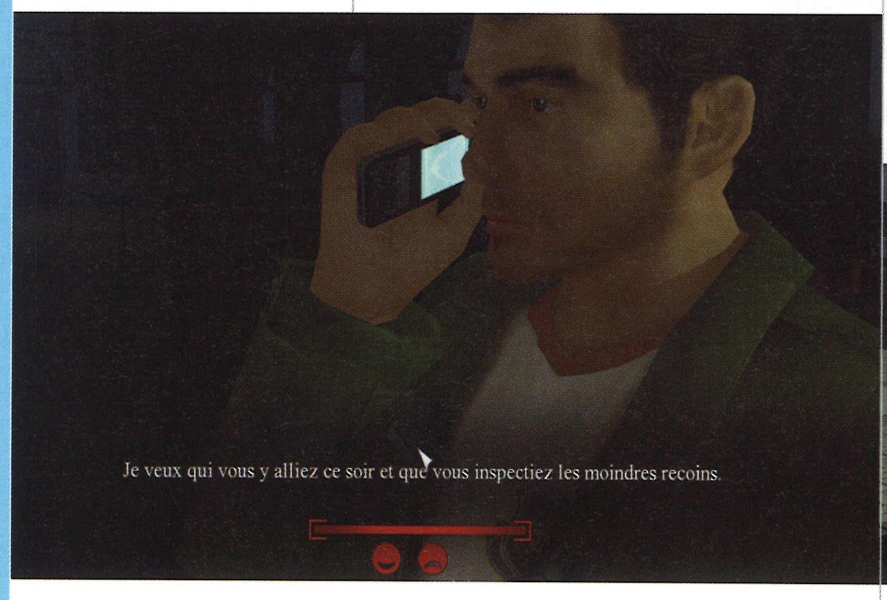


Chérie, tu pourrais arroser mes plantes ? Je suis bloqué dans un tunnel, là...

Faux départ

Pas toujours à l'aise sur les phases de dialogue, Centauri Production est en revanche à la pointe technologique du jeu d'aventure. Alors bon, n'allez pas croire que MM mettra votre machine à genoux avec des effets graphiques de malade, mais les décors sont soignés, les lumières dynamiques et les angles de caméra très travaillés. Cela dit une belle gueule ne suffit pas et fort heureusement, au fil des heures de jeu, la qualité globale du titre s'élève petit à petit. Après un démarrage difficile, les énigmes sont enfin là et les enjeux dramatiques accrochent le joueur ce qui est plus qu'encourageant. Pour peu que les développeurs parviennent à tenir le cap jusqu'au dénouement de l'intrigue, Memento Mori pourrait devenir l'un des bons jeux d'aventure de ce début d'année. Réponse dans quelques semaines.

Lucky





Notre investigation débute comme un de ces grands moments dans Plus Belle la Vie : un personnage pointe son arme et mitraille un tueur masqué, qui s'écroule et tombe dans un cours d'eau. Bien entendu, personne n'a jamais retrouvé le corps du monsieur, et forcément, les cadavres s'amassent devant une population apeurée. Heureusement pour elle, l'agent du FBI Victoria McPherson, à la baguette sur le premier Still Life, rempile pour un nouveau casse-tête morbide. Aussi banale soit-elle, cette petite introduction a le mérite de nous mettre fissa dans le bain

LE DOSSIER DES MEURTRES DE LOS ANGELES. C'EST HARRISON QUI ME L'A REMIS... SES CONCLUSIONS DIFFÈRENT DE LA VERSION OFFICIELLE.

Vic, émerveillée devant la photo du dernier macchabée.



GENRE
Tant qu'il y a de la vie...
ÉDITEUR
Microïds
DÉVELOPPEUR
Gameco Studios/ France
SORTIE PRÉVUE
Mars 2009

qu'elle allait divulguer à notre enquêtrice de précieuses informations sur le bourreau. Les aventures des deux demoiselles s'enchevêtrent pour offrir deux points de vue : celui de la course contre la mort de Paloma, dans une ambiance des plus sinistres ; celui de la recherche méticuleuse de Victoria, relevant un à un les indices permettant de trouver le tueur et sauver la journaliste. Les lieux arpentés sont les mêmes, mais ne se ressemblent pas !
Une idée bienvenue, soutenue par des énigmes cohérentes (pour la plupart) et un gameplay d'un classicisme rassurant. Il y a néanmoins

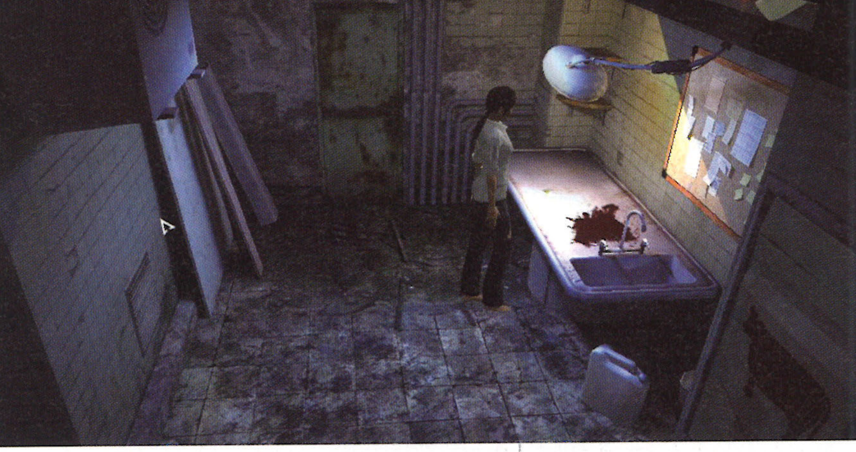


STILL LIFE 2

de ce point & click franco-français qui mise un max sur la réalisation. Aussi, les prises de vue, la scénographie, les cinématiques ou encore le fond sonore ont bénéficié d'un soin tout particulier, accordant à Still Life 2 une atmosphère électrique vraiment pas déplaisante. On regrettera simplement, malheureusement pour lui, des textures et des modélisations plutôt grossières.

Schizo Life 2

Mais la vraie « patte » de Still Life 2 réside ailleurs. En plus de jouer aux Experts : Manhattan dans la peau de Victoria, vous vivrez un remake de La Belle au Bois Dormant (version glauque) aux côtés de Paloma Hernandez, une journaliste enlevée alors



Paloma, coincée dans « le théâtre des terreurs » de son kidnappeur.



un hic : le rythme bien mollasson, qui titille dangereusement notre patience à certains moments, notamment quand une de nos deux héroïnes doit se délester d'un ustensile (notre inventaire est limité et on ne peut jeter d'un objet que dans les zones dédiées à cet effet). Bref, il en faudra un peu plus pour nous faire sauter au plafond. Gageons tout de même que si nos compatriotes parviennent à dynamiser leur titre et à soigner ses finitions, il en deviendra très correct.

Sundin



Pourquoi les éditos ne parlent jamais des jeux pourris ? Tous ces titres trop mal pensés, mal foutus, mal adaptés, mal réalisés, trop classiques, trop barrés ou trop « business » qui garnissent la présente rubrique chaque mois depuis 20 ans ? Si on apprécie autant les bons jeux, c'est sans doute grâce à eux, ces faire-valoir, ces licences qui n'étonnent plus (Silent Hill : Homecoming), ces adaptations bâclées (le nouveau LOTR) ou ces jeux russes faits à la va-vite (Men of War). Pensez-y… un tout petit peu… avant de courir acheter les excellentes sorties de ce mois de février (Empire Total War, Dawn of War II, Necrovision ou Drakensang : The Dark Eye). Ils n'en seront que meilleurs !

Sundin



Jeu du mois
Warhammer 40.000 Dawn of War II

Éditeur THQ
Développeur Relic Entertainment/Canada

Effets pyrotechniques à foison, incessants jeux de lumière et animations à couper le souffle, Dawn of War II est un RTS de nouvelle génération. Soutenu par des mécaniques huilées, héritées de son grand frère, et des nouveautés intelligentes, à l'image de la forte composante RPG, le dernier bébé des studios Relic offre une expérience intense et nerveuse, qui ravira autant les tacticiens chevronnés que les noobs en la matière.

Liberté d'expression

Figurez-vous que Sundin nous a demandé de rendre ce texte « avant midi ». Grand fou, qu'est-ce qu'il s'imagine, que nos journées commencent avant 16 h ? Je crie au scandale, je m'insurge. Non, Sundin, tu n'auras pas ce texte avant midi, tu peux te faire des couettes et danser la samba sur un tapis de clous. Ce texte, tu l'auras à, euh, à 11 h 52.

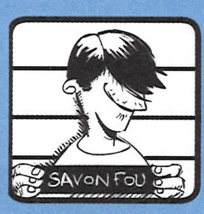
Le jeu du moment
Mirror's Edge
Le jeu attendu
Drakensang : The Dark Eye

Je me suis remis à Titan Quest. Cela m'a pris un matin comme ça, et j'ai eu une furieuse envie de tailler des glottes, de découper du boyau, de casser des dents, de tirer des cheveux, de péter des genoux, d'arracher des ongles, de broyer des mains, d'écrabouiller des orteils et de crever des yeux. Et que c'est bon ! Sinon vous, ça va ?



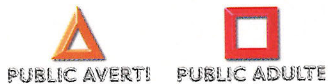
Le jeu du moment
Titan Quest
Le jeu attendu
Titan Quest 2

On n'a pas toujours des choses intéressantes à dire alors ce mois-ci, je vais vous parler des soldes, c'est la saison. Cette année, je me suis fait plaisir en dévalisant Kenzo et Paul Smith. Chemise en soie, petite veste cintrée et ceinture en croco, ainsi sapé dans les rues de Paris, j'ai l'air un peu moins pauvre, et ma virilité s'en ressent à peine.



Le jeu du moment
Empire Total War
Le jeu attendu
BattleForge

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC PUBLIC AVERTI PUBLIC ADULTE


Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.


Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri




Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Left 4 Dead
Turtle Rock Studios/Valve Software
BioShock
2K Games/Irrational games
Crysis Warhead
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



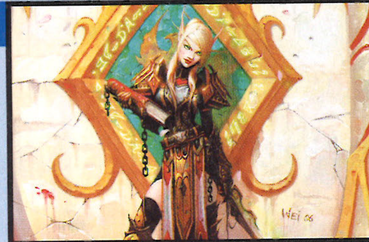
World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra
WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard
Dawn of war II
Relic entertainment/THQ

SPORT/SIMULATION



Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters
RACE 07
Simbin/Simbin
Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King
Blizzard/Vivendi Universal Games
La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft
Warhammer online : Age of Reckoning
Mythic Entertainement/GOA

JEU DE RÔLE/AVENTURE

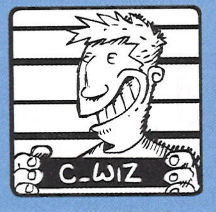


The Witcher
CD Projekt/Atari
Oblivion
2k Games/Bethesda
So blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



C'est l'histoire d'une souris fatiguée qui avait choisit de mourir un mardi soir. Au bout du fil, le pauvre petit Lucky joue à World of Warcraft en plein raid 25. Joyeux, il tanke Heigan l'Impur, l'accompagnant dans sa danse macabre. Sans prévenir, la souris s'emballe, tourne sur elle-même quelques secondes, puis le PC s'éteint. Souris morte. Heure du décès : 22 h 37. Arrrrrg !

Le jeu du moment
World of Goo
Le jeu attendu
Dragon Age Origins



Certains miracles sont attendus, le retour sur les écrans de Jack Bauer par exemple. D'autres le sont un peu moins, comme par exemple voir Microsoft pondre de nouveau un système d'exploitation qui ne sent pas mauvais des pieds. On n'y croyait pas, mais Windows 7 a déjà tout d'un grand dans sa bêta. Alors du coup, on y croit

Le jeu du moment
Crayon Physics Deluxe
Le jeu attendu
Burnout Paradise



Hein, quoi, qui ose venir me titiller la fourrure ? En cette grande période de gel, rien de mieux qu'une bonne hibernation pour renaître encore plus fringante au printemps et puis, tiens, pourquoi pas : partir en vacances... ça vous tente ?

Le jeu du moment
L'Age de Glace 2
Le jeu attendu
RC Generator 3

Warhammer 40.000 Dawn of War II



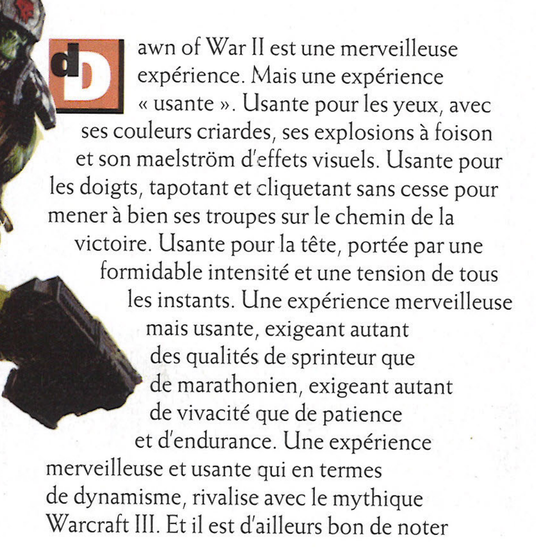




Config minimum CPU 3.2 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur THQ
Développeur Relic Entertainment/Canada
Texte et voix en français

ELECTROCONVULSIVOTHÉRAPIE

NERVEUX. INTENSE. PRENANT. VIOLENT. SUBLIME. CHARISMATIQUE. BOUILLONNANT. NEUF MOIS APRÈS AVOIR ÉTÉ ANNONCÉ EN GRANDE POMPE, DAWN OF WAR II S'AVANCE ENFIN, ET FORT DE CES INNOMBRABLES QUALITÉS, TENTE DE DONNER UNE NOUVELLE IMPULSION AU PETIT MONDE DE LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL.



Dawn of War II est une merveilleuse expérience. Mais une expérience « usante ». Usante pour les yeux, avec ses couleurs criardes, ses explosions à foison et son maelström d'effets visuels. Usante pour les doigts, tapotant et cliquetant sans cesse pour mener à bien ses troupes sur le chemin de la victoire. Usante pour la tête, portée par une formidable intensité et une tension de tous les instants. Une expérience merveilleuse mais usante, exigeant autant des qualités de sprinteur que de marathonien, exigeant autant de vivacité que de patience et d'endurance. Une expérience merveilleuse et usante qui en termes de dynamisme, rivalise avec le mythique Warcraft III. Et il est d'ailleurs bon de noter que comme pour la référence de Blizzard, la nervosité ne nuit à aucun moment à la compréhension de la situation. Ici réside sans doute une des grandes forces du petit dernier de THQ : des rixes qui explosent incessamment à la tronche de son convive mais ne le traumatisent pas.



Au rang des sorts les plus puissants : le tir orbital. Attention les yeux, et les oreilles et le nez, pour la petite odeur de cramé.



Au contraire, elles donnent matière à en vouloir plus. Le design des unités, la qualité des animations, le charme des environnements et le panache des innombrables effets resteront comme de grandes réussites, qui participent allégrement à cet état de tension perpétuel dans lequel nous plonge une partie de Dawn of War II. Et si le moteur graphique n'est pas le plus rutilant que l'on ait connu – rien de surprenant en tant que version améliorée du moteur de Company of Heroes – il remplit aisément sa part du travail et se débrouille plus que bien sur tout ce qui est gestion de la physique. Il peut également se targuer, contrairement à bien d'autres, de tourner sur des machines plus tout à fait fraîches.

Des valeurs sûres

Question gameplay, le petit nouveau ressemble considérablement à son aîné : gestion de quelques escouades seulement, rentrées de ressources via des « points de contrôle » et microgestion poussée à l'extrême (voir encadré). Les habitués trouveront leurs marques au bout de quelques minutes. Les autres au bout d'une poignée de plus, et attaqueront tambour battant un solo qui, pour une fois, semblait pouvoir outrepasser son habituelle fonction apéritive. Une épopée intéressante en somme, et plus seulement « utile » et destinée à mieux appréhender le multi. L'univers richissime et brutal de Warhammer 40.000 se prêtait parfaitement à une telle ambition. Si pour cette suite Relic a choisi de mettre en scène quatre factions (Space Marines, Orks, Eldars et Tyranides, très attendus par les fans), seuls les premiers cités, ces humains génétiquement modifiés, auront droit à leur Campagne, d'une cinquantaine de missions tout de même ! Ce choix – décevant diront certains – a été motivé par la volonté de creuser un peu le scénario et les personnages. Un argument recevable mais qui, dans la pratique, ne convainc pas véritablement. La faute à une histoire aussi chiante qu'un épisode de Louis la Brocante. Preuve en est qu'après une dizaine de régions âprement reconquises, on ne s'y intéresse que peu, ou plus. Heureusement, si les missions manquent de variété – elles se résument à éradiquer un boss à l'autre bout de la carte (une des nouveautés intéressantes) ou à défendre une structure vitale – leur durée (15 minutes tout au plus), leur intensité et le système de récompenses (on y vient) suffisent amplement à nous les faire enchaîner.

Les rixes explosent incessamment à la tronche de son convive mais ne le traumatisent pas.



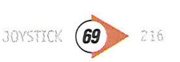
Le Carniflex Tyranide pullule dans les dernières missions de la Campagne. Jouez avec sa relative lenteur et pratiquez le hit & run pour en venir à bout.

Une nouveauté stimulante

La solution demeurait là, tout près, chez le voisin rôliste : des unités qui possèdent un visage, un nom, une personnalité, un inventaire, des aptitudes bien à elles, dont les

Amis du clic, couic...

C'est valable en multi comme en solo, Dawn of War II fait la part belle à la microgestion, exactement comme le bon vieux Warcraft III. N'allez pas croire néanmoins que contrôler quatre à cinq escouades ressemble à une balade champêtre, bien au contraire. Vous n'aurez pas le temps de chômer entre la myriade de capacités à activer (de trois à cinq par escouade), les accessoires à utiliser (grenades de toutes sortes, trousses roboratives, etc.) et les pouvoirs spéciaux à lancer (frappes d'artillerie, spawn de tourelles). Dans les grands principes qui régissent la victoire, notons également l'importance du couvert, hérité de Company of Heroes. La signalétique a d'ailleurs été reprise à l'identique : des points verts pour les lieux sûrs, des rouges pour ceux où l'adversaire vous roulera dessus. Analyser la topographie revêt une importance cruciale ! Pour autant, ne pensez pas être à l'abri bien longtemps, le décor est presque entièrement destructible...





Surfaces sablonneuses comme ici sur Calderis, goudronnées sur Meridian ou végétales sur Typhon, les trois planètes à défendre offrent des environnements aux antipodes mais toujours très réussis.





Des caisses disséminées sur les cartes ravitailleront vos escouades en grenades et autres trousses de soin tandis que les balises de contrôle, ici au centre de l'image, ressusciteront les membres morts au combat.

caractéristiques évoluent et le matos se bonifie au fil des missions. Ce n'est pas le scénario qui cimente la Campagne mais bien cet aspect RPG, intelligemment intégré par les équipes canadiennes et qui sied finalement très bien au genre. On ne pouvait d'ailleurs pas faire plus simple : quatre escouades (une à deux de plus dans les toutes dernières missions) à contrôler, composées d'unités spécialisées et complémentaires, qui vous suivra de la première mission… à la dernière.
Vos troupes ne peuvent réellement mourir (!), et celles qui tomberont au combat seront gentiment ressuscitées par un coéquipier (s'il est en état de le faire).
Quant à leur progression, elle se fait le plus naturellement du monde : vous gagnez des items et de l'XP chaque fois que vous tuez un ennemi ou remportez une mission. Items qui, bien entendu, équiperont ensuite durablement vos escouades. Inventaire, recyclage possible des armes qui tombent en désuétude (contre de l'XP), déblocage de capacités et améliorations avec les niveaux (voir encadré), les hommes du froid ont pensé à tout. On se plaît alors à nettoyer les cartes de fond en comble, espérant trouver une nouvelle pièce (arme, armure ou accessoire) pour ses armées, et on veut encore et encore. Tout comme Warcraft III a lancé la mode du « Héros », Dawn of War II marquera sans doute de cette composante les prochaines années du RTS. Une vraie réussite.



Un multi maîtrisé

Le multi – on y reviendra dans les prochains mois – donne dans le beaucoup plus classique. Il reprend d'ailleurs nombre des préceptes en vigueur chez le grand frère ou dans Company of Heroes. Il s'agit de conquérir puis de défendre divers « points de contrôle » disséminés sur

Il était une fois…

Un guerrier récemment promu au poste de commandant des armées (vous), devant sauver les siens (le chapitre des Blood Ravens) d'une invasion Ork sur la planète Calderis. D'une bisbille comme il en connut tant d'autres, la situation alla de Charybde en Scylla. Car les peaux vertes ne représentaient pas la seule menace qui pesait sur sa patrie. Bientôt, les Eldars montèrent sur scène, puis les Tyranides firent leur (fracassante) entrée. Dans un élan de générosité, notre héros nettoya toute la galaxie de ces ignominies, des marais de Typhon Primaris aux villes industrielles de Meridian. À la quinzième lune de jeu, le valeureux triompha ! Et comme dans tous les jolis contes, on sait qu'il vécut heureux et eut de nombreuses femm… euh… enfants.





À chaque fin de chaque mission son boss : gros, fort, malin et furieusement en colère !

Un p'tit coup de boost ?

Chaque escouade peut être améliorée dans un des quatre secteurs suivants : « Résistance et santé », « À distance », « Puissance » et « Volonté et Énergie ». À chaque palier franchi, elle gagne deux points de compétence, que vous aurez loisir à répartir dans un des quatre domaines cités. En plus d'améliorer ses caractéristiques (mettre un point de plus sur le secteur « Puissance » augmente ses dégâts au corps à corps, un point sur « À distance » accroît ses dégâts à distance…), les points de compétences permettront de lui débloquer des capacités (activables et coûteuses en énergie) et des améliorations (automatiques). Notons d'ailleurs qu'elles sont toutes uniques et spécifiques à chaque escouade.



Un peu de technique

Je rêve d'un monde où tous les jeux seraient aussi bien optimisés que Dawn of War II. Quel plaisir de le voir tourner de la sorte sur un PC d'il y a deux ans, avec une carte graphique qui ne ressemble pas à un monstre. O.K., l'impact visuel est forcément moins fort avec des options calées au minimum, mais ça tourne au poil, et c'est déjà plus que pas mal.

la carte, dispositifs névralgiques vous accordant des ressources (pour produire des unités et utiliser leurs capacités), et par la force des choses, vous rapprochant du salut. Jouable en 1 contre 1 ou en 3 contre 3 (quid du 2 contre 2 ?), la lutte armée démarre sans ambages, sans récoltes ni constructions, avec la même fureur et la même nervosité que par ailleurs. Vous prenez un point au sud, l'adversaire en remporte un au nord ; vous foncez au nord, lui attaque vos positions au sud !

Née sur leurs précédentes productions, la mécanique est rodée et possède maintenant une vraie « personnalité », originale et unique. Du bon boulot, et même du très bon si Relic parvient à effacer les deux points noirs qui nous viennent aujourd'hui à l'esprit : il n'y a que cinq cartes disponibles et nous ne savons encore rien, ou si peu, sur l'équilibrage, talon d'Achille du premier épisode…

Victime de ses idées

Au départ de Dawn of War II : une ambition, celle de faire « évoluer » le genre, de le sortir de sa torpeur et de ses traditions, de le démocratiser. Les messieurs de chez Relic ont bien réfléchi, analysé ce qui ne fonctionnait pas ou plus, puis se sont lancés corps et âme dans une mission où beaucoup avant eux avaient échoué. Point de suspense en cette matinée pluvieuse : le contrat est rempli. Avec un talent certain, les géniteurs de la licence ont répondu présent, en rafraîchissant subtilement le mode multi et en trouvant quelques-uns des éléments qui manquaient au mode solo. J'ai d'ailleurs véritablement englouti ce dernier. Il ne m'a (malheureusement) fallu que quelques jours pour venir à bout du boss ultime, tué en… 10 secondes… Si la difficulté peut être rehaussée (quatre niveaux possibles), il y a tout de même de quoi pester devant les dernières missions, qui ne sont finalement pas plus « éreintantes » que les premières. Ceux qui ont connu l'affrontement final sur Warcraft III vivront ces ultimes minutes avec un goût amer dans la bouche. Même petit chagrin en ce qui concerne la dimension RPG, qui est totalement réussie, je le redis, mais qui, sur une durée de vie aussi courte, frustre autant qu'elle séduit. En sachant qu'une fois la Campagne finie, tout est perdu, ce qui pose alors la question de la rejouabilité. Pourquoi ne pas avoir lié les Campagnes selon le niveau de difficulté, comme dans un hack & slash, en permettant à son convive de garder les équipements durement gagnés d'une épopée à l'autre ? Mystère… et frustration ! C'est ce que l'on appelle, en quelque sorte, être victime de ses bonnes idées.

Sundin

Voilà à quoi ressemblera votre personnage principal dans les toutes dernières missions. Malheureusement, on ne profitera de ce bel attirail que quelques heures à peine…

En Deux Mots

Avec ses unités évolutives, son univers richissime, son gameplay survolté et sa forte personnalité graphique, Dawn of War II laissera pour sûr une trace dans l'Histoire de la stratégie en temps réel. On ne peut néanmoins s'empêcher de penser qu'il aurait pu être encore meilleur, et que sa partie solo notamment méritait un finish plus angoissant !

- \+ Le côté RPG
- \+ Beau !
- \+ Nerveux !
- \+ Un univers plein de charme
- − Manque de loot !
- − Rejouabilité du solo ?

Note	Critère
9	Technique
9	Artistique
8	Intérêt



ATTENDU, ESPÉRÉ, REPOUSSÉ, MAIS ÇA Y EST, IL EST LÀ ! EMPIRE TOTAL WAR ! HUIT JOURS QUE JE M'Y ADONNE POUR INSTRUIRE LE BON PEUPLE ET JE N'EN SORTIRAI QUE PAR LA FORCE DES BAÏONNETTES !









Config minimum CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram (XP), 2 Go de Ram (Vista), Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Sega
Développeur The Creative Assembly/ Royaume-Uni
Texte et voix en français

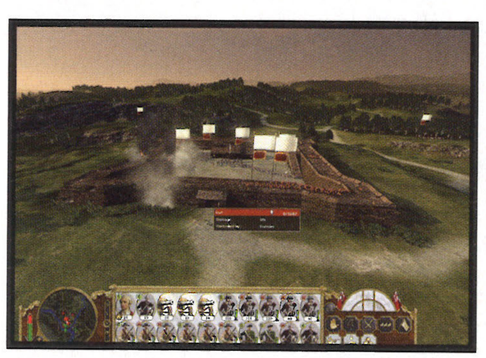
Empire Total War

ÇA SENT LA POUDRE

Je vous vois venir, vous autres. Sous prétexte que je suis un adorateur notoire de la série des Total War et que j'ai attendu ce nouvel épisode comme le messie, vous allez me taxer de fanboy totalement subjectif. Calomnie ! Car je peux vous le dire de suite, Empire Total War est objectivement (!!!) une drogue dure, le genre de titre auquel on songe dans le métro, dans la queue du Monoprix ou même pieds nus devant ses Miel Pops. Et quelle époque mes amis ! Quelle époque ! Le XVIIIe siècle, une période où, lassées de se savater sur l'Ancien Continent, les grandes puissances européennes exportent leurs querelles dans les colonies. De fait, le terrain de jeu ne se limite plus à l'Europe et s'étend au Nouveau Monde et au sous-continent indien. Or, pour revendiquer ces très lointaines contrées, il vaut mieux disposer d'une solide flotte de guerre. Empire Total War introduit donc des combats navals, une première dans la série !



Il est possible de protéger ses lignes de fantassins derrière des éléments de décor.



Sans les tours de siège du Moyen Âge, il faudra une solide préparation d'artillerie pour espérer prendre un fort.

Allez-vous battre plus loin !

Premier contact et premier dilemme : quelle campagne choisir parmi les 11 disponibles ? La sécurité rassurante des épopées françaises ou russes ? La difficulté pour un bout de chemin avec les Néerlandais ? L'exotisme de la Confédération Marathe (les Indiens, pas ceux avec des plumes, ceux qui vénèrent des vaches) ? J'opte pour la campagne espagnole : un large empire de départ, des routes commerciales à ne plus savoir qu'en faire, mais une recherche scientifique qui fait du sur-place, la faute à un peuple de catholiques complètement arriéré ! S'il n'y a pas de quoi titiller un Europa Universalis, les situations de départ et les objectifs à remplir sont variés et collent plutôt bien à la réalité historique. Le premier coup d'œil sur la carte stratégique impose d'emblée l'évidence : les régions sont dorénavant beaucoup plus vastes et comprennent plusieurs villes. Les développeurs ont en effet pris le parti de décentraliser les moyens de production un peu



Plus la population d'une région augmentera, plus il y aura de sites pour bâtir de nouvelles installations sur la carte stratégique.

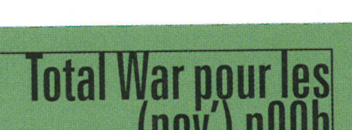


Les zones en rouge sont celles couvertes par les canons des navires.

partout dans chaque zone. L'Espagne et la France, par exemple, ne constituent qu'une seule région chacune et, en plus de leur capitale, on trouve maintenant des villes spécialisées dans la production d'acier, de laine ou de nourriture. Une nouvelle donne géographique qui n'est pas sans conséquence : il est plus efficace de perdre un peu de temps à saccager les installations ennemies que de foncer directement vers la capitale, plus difficile à prendre que jamais !

Feu à volonté !

Passons maintenant à ce qui doit tous vous faire saliver : les batailles en temps réel. Le nouveau moteur graphique nous allonge une monumentale paire de baffes, que ce soit sur mer ou sur terre. Il peut d'ailleurs afficher jusqu'à 12 000 soudards s'étripant jovialement ! En se rapprochant de la piétaille, on entend les drapeaux claquer au vent, les ordres des officiers et le son des tambours. Des soldats encore plus détaillés s'écroulent par poignées entières d'une foultitude de façons. Les éléments du décor (bâtiments importants, haies, forêts) cessent enfin de faire de la figuration pour servir de cachettes ou d'abris. Au-delà de ces considérations bassement esthétiques, l'arrivée massive des armes à feu modifie en profondeur l'art de la guerre. Les troupes à cheval ne sont plus les reines du champ de bataille. Adieu violentes charges de cavalerie lourde ! L'issue de la bagarre dépend maintenant de la technologie employée et de celui qui pourra le mieux « lire » le terrain, et placer ses lignes de mousquets aux meilleurs endroits. A contrario, l'artillerie gagne en importance et se révèle vite cruciale dès que l'on peut remplacer les boulets simples par de la mitraille ou des munitions explosives. En dépit de ces changements notables, que nous n'hésiterons pas à qualifier d'améliorations, l'habitué de la série trouvera vite ses marques. Patience, les batailles navales ne tarderont pas à débarquer…



Total War pour les (pov') n00b

Total War, c'est le mariage réussi entre des phases stratégiques de gestion d'une nation, et d'épiques batailles en temps réel. Dans la partie en tour par tour, on développe ses infrastructures, fixe le taux d'imposition, lève des armées que l'on déplace à la rencontre de l'ennemi. Lorsque les troupes se rencontrent ou assiègent une ville, on bascule en mode temps réel où des milliers de bonshommes se livrent à une vaste boucherie. À ce propos, le moral est une notion des plus importantes : il arrive fréquemment qu'une armée bien supérieure en nombre se mette à fuir quand elle se fait attaquer par les flancs, ou parce que son général s'est pris un carreau d'arbalète dans l'œil. Voilà, maintenant que vous avez rattrapé votre retard, jetez-vous sur le test et que je ne vous y reprenne plus !

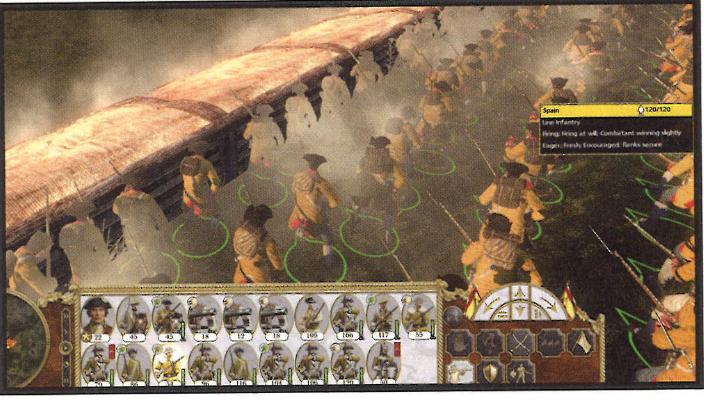


Où est Charlie ?

Le gaga de la marine

Selon Jean Boudriot, spécialiste des navires de 74 canons (ils formaient l'essentiel des flottes de cette époque), une bataille navale du XVIIIe siècle se déroule de la façon suivante : deux rangées de bâtiments de





Une fois certaines recherches scientifiques effectuées, il sera possible de creuser des tranchées et poser des pièges devant vos troupes pour les protéger


Lors des combats sous une pluie battante, les incidents de tir se multiplieront, tandis que sous la canicule, les hommes se fatigueront plus vite.


Ha Ha ! Dans les dents, maudits Anglais !

L'I.A. à suivre

En nous confiant cette version pour test, The Creative Assembly nous a prévenus : « D'ici à la sortie, nous avons des améliorations à apporter à l'I.A. » Et il est vrai que sans être prodigieusement stupide, cette dernière montre quelques travers un peu gênants. Ainsi, les régiments ennemis ont tendance à tourner sur eux-mêmes s'il y a plusieurs menaces alentour. Résultat : ils se font presque tous abattre avant de (finalement) fuir sans avoir tiré un seul coup de feu ! Si j'étais sûr de voir ce défaut corrigé dans la version commerciale, je ne le mentionnerais même pas. Seulement, on trouvait déjà ce genre de comportements aberrants dans les anciens Total War. Et si, à l'époque, ce n'était pas bien grave puisque le corps à corps était roi, il en est bien autrement aujourd'hui que tout se règle à coups de mousquets...

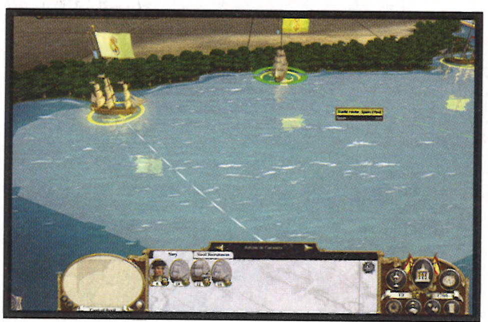
ligne se longent, tout en lâchant tir sur tir. Le but du jeu est de briser la ligne adverse pour en isoler les navires et les pilonner afin de les obliger à amener le pavillon (ndlr : terme employé par les loups de mer pour « se rendre »)». Bon ça, c'est la théorie, mais comme les développeurs britanniques ne sont pas des pros de la simulation nautique, ce n'est pas exactement ce qui nous est proposé. Les coquilles de noix virent de bord aussi facilement que des scooters des mers. Du coup, les affrontements sont vite bordéliques. En gros, il faut essayer de garder l'ennemi dans l'axe de ses canons tout en se débrouillant pour ne pas rester dans les siens. Plus le navire est imposant, plus il sera puissant, mais moins il sera manœuvrable. La bonne stratégie consiste donc bien souvent à mixer agiles avisos et massifs navires de 4e rang.

Ah les boulets...

Les manières de venir à bout d'un navire ne manquent d'ailleurs pas de variété. On peut, au choix, tirer des boulets à chaîne pour cisailler les mâts, mitrailler l'équipage à la grenaille à bout portant avant un abordage, ou tout simplement envoyer de bêtes boulets bien ronds pour le couler corps et biens. À vous de voir ce qui vous excite le plus. Avec des graphismes soignés et des sons impeccables, ces joutes navales sont, en tout cas, extrêmement affriolantes lors des premiers contacts tout du moins. Et si elles peuvent se révéler répétitives à la longue, elles demeurent moins fréquentes que les affrontements terrestres. Il y aurait encore des tonnes de choses à dire sur les améliorations de l'arbre technologique, la simplification des problèmes liés à la religion ou sur la possibilité de pirater les routes commerciales des autres nations, mais je vous laisse découvrir tout cela par vous-même car oui, oui, et trois fois oui, vous pouvez fondre dessus les yeux fermés. !

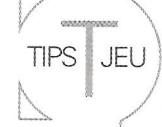
Savonfou




Certaines parties de la carte stratégique ne se conquièrent pas, mais disposent de lieux très convoités où établir des comptoirs commerciaux.

Un peu de technique

Le jeu tourne fort correctement sur une config' moyenne, même si on observe quelques ralentissements lorsque l'on zoome sur des combats impliquant plusieurs milliers de soldats. Attention, en revanche, le son a tendance à crachoter sur certaines cartes son.

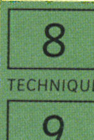


Je vous présente le Gentleman, un agent introduit par Total War, sorte de mix entre un espion et un scientifique. Vous pouvez vous servir de lui pour provoquer en duel les généraux ou les agents étrangers, sans que cela soit considéré comme un acte de guerre. Moi, je vous conseille de le garder bien au chaud dans un collège pour booster votre recherche scientifique.

En Deux Mots

UNE SURFACE DE JEU QUI TRIPLE SANS ALOURDIR LE JEU, DES BATAILLES NAVALES INTELLIGEMMENT INTÉGRÉES, UNE ÉCONOMIE ET UNE DIPLOMATIE PLUS RÉALISTES... LE PARI DU CHANGEMENT EST RÉUSSI ! POUR LES FANS DE LA SÉRIE, EMPIRE EST UN ÉPISODE À LA FOIS AGRÉABLEMENT FAMILIER ET DÉLICIEUSEMENT RAFRAÎCHISSANT. POUR LES AUTRES, UNE BELLE FAÇON DE DÉCOUVRIR LE MONDE DES TOTAL WAR, MALGRÉ QUELQUES PETITS DÉFAUTS D'I.A. TOUJOURS PAS CORRIGÉS DEPUIS SHOGUN. UN MUST HAVE !

- + Les batailles navales
- + Magnifique !
- + La diplomatie et l'économie améliorées
- – I.A. parfois peu motivée


8
TECHNIQUE

9
ARTISTIQUE

8
INTÉRÊT





ça me motive pour être active

Pas besoin de faire un effort violent pour entretenir son corps. Avec Marche avec Moi, je me motive pour marcher plus et faire du bien à mon corps.



Mon mec a pris le sien. Il n'a pas encore atteint son objectif. Allez, au boulot !



Yes ! 3000 pas : objectif atteint !
Je glisse le témoin d'activité dans mon sac. Ce malin podomètre compte mes pas minute par minute.

On veut savoir qui se bouge le plus.
Le soir on transfère nos données sur DS et on sait qui est le plus actif. La palme ira-t-elle au chien ?

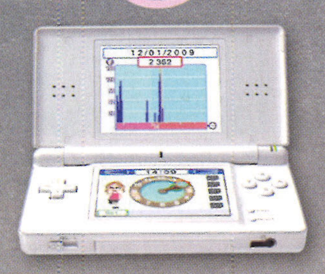


Contenu
1 logiciel "Marche avec Moi"
2 témoins d'activité

Sortie le 20 février










TOUT PUBLIC


8 INTERNET


LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHZ, 2 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR STORMREGION/HONGRIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Là, sous les décombres, il devrait y avoir mes unités... Enfin, ce qu'il en reste...

C'ÉTAIT IL Y A UN AN : 10TACLE SOMBRAIT, ET AVEC LUI LES ESPOIRS DE SUNDIN DE VOIR DÉBARQUER UN NOUVEL ÉPISODE DE CODENAME PANZERS. IL Y A PEU, ATARI A DÉCIDÉ DE RESSUSCITER LA BÊTE. DOIT-ON S'EN RÉJOUIR POUR AUTANT ? PAS SÛR !

Codename Panzers Cold War

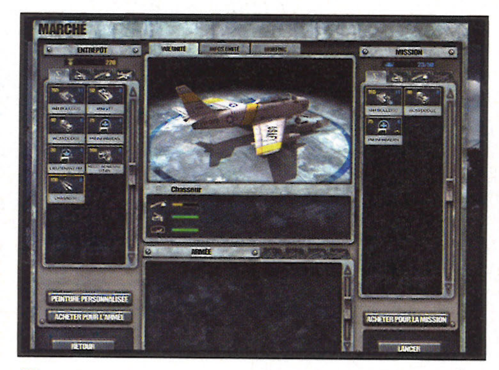
MEEEUUURS, POURRITURE COMMUNISTE

Un peu de technique

Mon cher PC ne s'en est toujours pas remis. J'ai eu beau lui expliquer : « Ce n'est pas ta faute, c'est les gars de Stormregion, y z'ont merdé. Des fois, tu n'y peux rien, c'est comme ça ! Faut juste passer à autre chose ».



Ah oui, je ne vous l'avais pas dit ? J'ai truffé le pont de mines ! Hé hé hé !



Alors vous me mettrez un M41 Bulldog, de l'infanterie, un coca et une grande frite... Oui, c'est pour emporter.

C'est sans doute dans un souci d'originalité que nos amis de Stormregion ont choisi la guerre froide comme cadre historique pour leur nouveau STR. Et, je dois le reconnaître, l'effet est très réussi. Ainsi, dans un contexte diplomatique sensible et précaire où le conflit ouvert devait être évité à tout prix, on va balancer des wagons d'obus sur des ennemis qui ne se gêneront pas pour en faire autant. Après tout, pourquoi pas ! Et, de toute façon, mes réflexions sur la validité historique de ce choix ne changent rien à l'affaire : Berlin est assiégé et il faut faire parler la poudre ! On disposera pour cela d'un effort de guerre conséquent : infanterie, appui aérien, soutien logistique, sans oublier nos chers véhicules blindés. Ces derniers seront d'ailleurs au cœur de tout votre système stratégique, grâce aux modifications qu'on pourra leur appliquer en cours de partie.
Un bataillon d'infanterie à nettoyer ? On équipera nos guerriers métalliques de lance-flammes. Des chars ennemis en vue ? On augmentera le blindage et on ajustera l'armement. Chaque unité mobile pourra également se transformer en poste avancé et assurer un soutien médical ou logistique aux troupes. De quoi vous garantir des combats dynamiques et variés.

Deux pour le prix d'une

Un dynamisme que l'on retrouvera également à travers l'interface. À la fois intuitive et fouillée, elle inaugure un judicieux système de caméra : en incrustation dans l'écran principal, vous pourrez faire apparaître une seconde vue, par exemple une position stratégique sensible et la surveiller sans pour autant quitter des yeux l'action en cours. De surcroît, l'environnement graphique n'est pas en reste : détaillé, avec des décors entièrement destructibles et des effets météorologiques qui ne servent pas seulement à faire joli, mais qui influent sur la portée et la visibilité de vos troupes. Alors certes, tous ces atouts ne suffisent pas à masquer un certain classicisme et on aurait voulu un niveau de difficulté plus élevé. Mais ce ne sont pas ces deux derniers points qui feront plonger le titre, non ! C'est, une fois de plus, le manque de finition qui se traduira par un frame-rate dans les choux et une bande-son qui vous sera délivrée en morse dès que vous dépasserez la dizaine d'unités à l'écran. Juste frustrant !

Kracoukas



Comme ça, vous trouvez que j'me la raconte un peu !

En Deux Mots

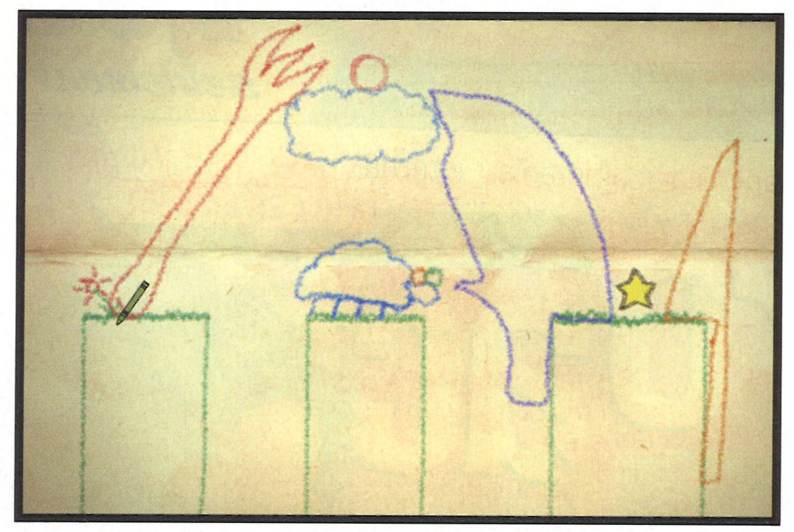
ARGH... CODENAME PANZERS EST LE JEU FRUSTRANT PAR EXCELLENCE. JOLI, ÉQUILIBRÉ, IMMERSIF, ON NE DEMANDE QU'À Y JOUER, ET PAF (LE STR, PAS LE CHIEN), ON VOUS GÂCHE TOUT LE PLAISIR AVEC UNE FINITION MOISIE.

+ Ambiance bien rendue
+ Prise en main
+ Affrontements dynamiques
– Manque d'optimisation

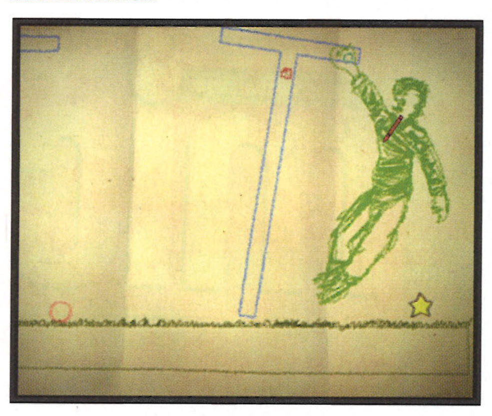
5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE


6 INTÉRÊT





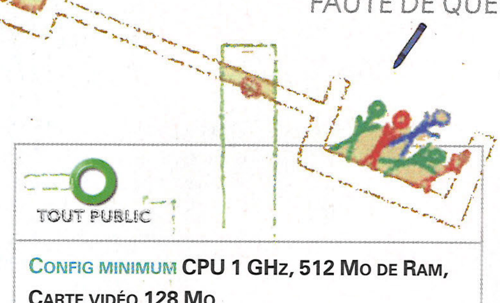
Si vous êtes un piètre dessinateur, pas de miracles : vous le resterez.



Crayon Physics Deluxe

DESSINEZ, C'EST GAGNÉ

RHAAA, C'ÉTAIT UN PUZZLE OUVERT SI PROMETTEUR… TELLEMENT PROMETTEUR QUE LE PROTOTYPE DE CE « JEU À DESSINER » A ÉTÉ PRIMÉ MEILLEUR JEU INDÉPENDANT EN 2008. CRUEL DESTIN, FAUTE DE QUELQUES RETOUCHES INDISPENSABLES, LE GÉNIE NAÎT DÉGÉNÉRÉ.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Kloonigames
DÉVELOPPEUR Kloonigames/Finlande

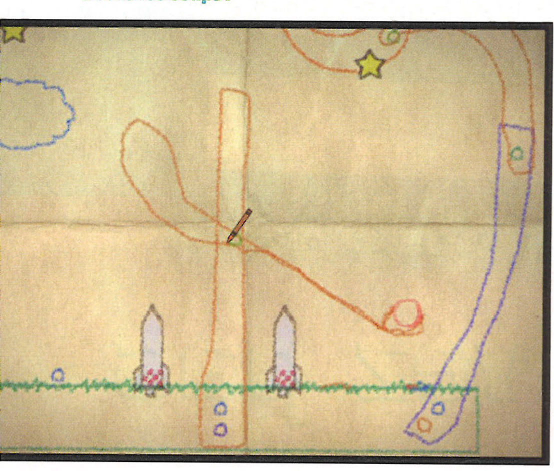
C'est sûr, la photo ci-dessus n'est pas la plus engageante qui soit : un mouton muet qui monologue a rarement passionné les foules. Toutefois, elle interpelle : quel rôle a l'animal ? Quelle leçon enseigne-t-il à l'étoile ? Où est la princesse ? Et surtout : qui a engagé le graphiste ? Vous allez être déçu mais il n'y a en réalité aucun enjeu scénaristique dans le titre de Kloonigames. Il faut juste amener une boule rouge sur une étoile jaune à travers des puzzles un peu vides. La vraie révolution, c'est la présence d'un crayon « physique » qui permet de tracer le parcours de la boule à main levée. Il vous faut un pont ? Dessinez-le ! C'est aussi simple que ça. Théoriquement, vous pouvez tout dessiner pour arriver à vos fins. Balanciers, grues, moutons boiteux, tondeuses à gazon…
Le crayon n'est pas un monstre de précision, mais la prise en main intuitive et l'ambiance légère du soft séduisent assez pour que l'on prenne du plaisir à griffonner toutes sortes de constructions improbables.

Amère déception

Pourtant, malgré tout le génie du concept, Crayon Physics Deluxe ne s'impose pas comme l'hymne à la créativité que l'on attendait. Ou peut-être trop : sa principale qualité, l'immense liberté offerte, plombe l'intérêt des puzzles. Sans contraintes, notre fainéantise légendaire (et assumée) l'emporte sur notre réflexion. La pauvreté des solutions techniques proposées (pivots, poulies…) et surtout le manque d'ambition de la majorité des 80 challenges n'arrangent rien : les situations de blocage, toujours stimulantes, se montrent trop rares. Pourquoi se lancer dans un énième chantier égyptien lorsqu'on peut gagner avec un tas de gribouillis ou, mieux encore, à l'aide d'un trait astucieux contournant tout le niveau ? D'un tout autre côté, si on décide de se la jouer meccano en mettant de côté l'accomplissement de l'objectif, on pourra réellement s'amuser à rechercher des solutions élégantes. Mais le titre ne vous récompensera jamais pour ce genre d'exploit. Il faudra compter sur une vidéo YouTube pour pouvoir s'auréoler de quelque gloire. Pour le coup, c'est peut-être ça le gaming 2.0 !!

Anark

Une catapulte bien placée et c'est le « starshot » à tous les coups !



Un peu de technique

Crayon Physics Deluxe est en grande partie composé d'objets rigides, la spécialité du moteur physique open source Erin Catto Box2D. Indéformables, nos dessins s'entrechoquent régulièrement dans une sorte de danse « bringuebalante » qui offre au titre son cachet si particulier.

Où le trouver ?

Sur le site officiel, à cette adresse : www.crayonphysics.com pour la modique somme de 20 dollars (15 euros environ).

En Deux Mots

Trop de liberté, pas assez d'ambition… Le potentiel redoutable de Crayon Physics Deluxe n'éclot pas vraiment. Il en reste un petit machin sympa, à voir pour les curieux ou à partager avec les plus jeunes.

- \+ Un concept énorme et plutôt fun
- \+ Ambiance apaisante
- − Level design peu inspiré
- − On tourne assez vite en rond

5	Technique
6	Artistique
4	Intérêt

Les infirmières, ennemies emblématiques des Silent Hill, qu'on aurait aimé croiser avant leur transformation...



Certains osent le dire : depuis que la Team Silent a lâché les rênes de sa série, rien ne va plus. Silent Hill 4 était déjà sur la pente descendante, Silent Hill Origins (PSP/PS2) et aujourd'hui Silent Hill : Homecoming enfoncent le clou, et font figure de titres sinon mauvais, du moins désespérément convenus. Vous incarnez ici Alex Shepherd, qui revient dans sa ville natale curieusement vidée d'à peu près tous ses habitants, et c'est en poursuivant votre petit frère, Joshua, que vous traversez le jeu. Très lent à démarrer, Homecoming se révèle heureusement plus nerveux et rythmé dans sa deuxième moitié, où de nombreuses interrogations commencent également à trouver leurs réponses. Une balade dans l'horreur, au déroulement extrêmement linéaire, il faut le souligner, qui comme de nombreuses adaptations de titres consoles, s'apprécie mieux pad Xbox 360 entre les mains… même si les développeurs n'ont pas signalé les boutons de ce dernier de façon correcte : chiffres au lieu de lettres et couleurs non respectées… bravo l'amateurisme.

Silent Hill Homecoming

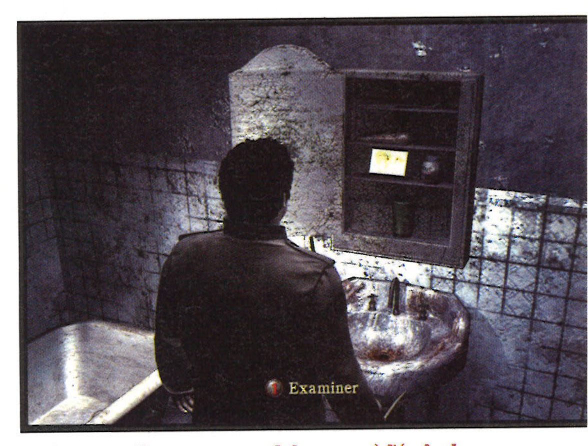
HOME, SWEET HOME...

ON L'ATTENDAIT, ANTICIPANT LA SENSATION D'UNE DÉLICIEUSE ANGOISSE VISSÉE AU VENTRE. CE NOUVEAU SILENT HILL NE FERA FINALEMENT NAÎTRE QUE DES PAPILLONS DANS NOS ESTOMACS… ET NOUS LAISSE UN GOÛT AMER EN BOUCHE.



PUBLIC ADULTE

Config minimum CPU 2,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Konami
Développeur Double Helix Games/États-Unis
Texte en français **et voix** en anglais



Et là, je ne sais pas pourquoi, je pense à l'émission « C'est du propre ! » sur M6...

Team Silent, réveille-toi !

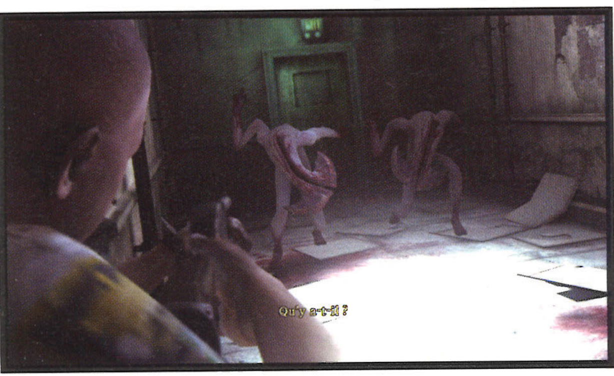
Particularité de cet épisode, Alex Shepherd est un personnage offensif, qui sait se battre, et possède un système d'esquives assez convaincant. Tous les affrontements au corps à corps nécessitent, en tout cas, de savoir l'utiliser en faisant preuve d'une certaine maîtrise (surtout avec les armes lourdes, comme la hache, sujettes aux contre-attaques). Si l'atmosphère du jeu, en particulier grâce aux musiques, fait son petit effet, le système de caméra libre, sans angles de vue déterminés, « casse » un peu le sentiment d'angoisse que l'on avait dans les anciens épisodes, en explorant certains lieux. Il faut bien reconnaître, également, que le jeu souffre de choix de game design désolants : dialogues à choix multiples le plus souvent sans importance, respawn de certains monstres, quasi-absence d'énigmes dignes de ce nom, mise en scène qui laisse parfois perplexe (une discussion avec une inconnue derrière une porte)… Ajoutez à cela une réalisation parfois proche d'un rendu PS2, et vous comprendrez qu'il faut vraiment être un fan condescendant de la série pour plonger, avec plaisir et sans retenue, dans cette aventure horrifique qui, assurément, méritait mieux.

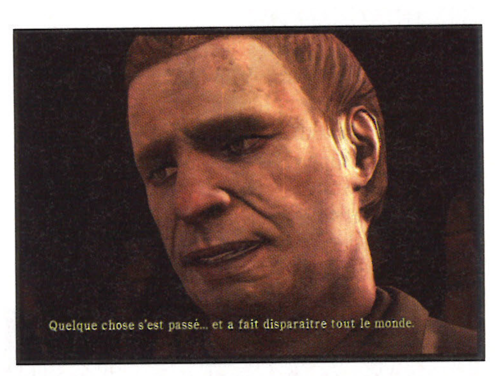
Chris

Un peu de technique

Attention, si Homecoming tourne comme un charme (à 30 images/seconde) sur la plupart des config, il assène un éternel message d'erreur lorsque l'on tente de s'y essayer avec une Radeon X. En attendant un hypothétique patch made by Konami, le site suivant en propose un non-officiel : http://boris-vorontsov.narod.ru

Certains personnages viendront parfois vous prêter main-forte. Généralement pas très longtemps...





En Deux Mots

Linéaire et sans surprise, ou presque, Homecoming est un Silent Hill assez faiblard, sans réelles énigmes, et qui propose une réalisation d'un autre âge. Le système de combat et l'atmosphère rattrapent un peu le tout… sans convaincre.

- \+ Atmosphère, atmosphère…
- − Réalisation franchement médiocre
- − Linéaire et lent à démarrer
- − Énigmes sans intérêt

5	Technique
5	Artistique
5	Intérêt

SUR LE NET LES LEGOLUS ET LAGOLIS PULLULENT, FAISANT DE LEGOLAS LE SYMBOLE DE TOUTE LA KIKOO GÉNÉRATION. PENDANT QUE TOLKIEN, ULCÉRÉ, PASSE SES JOURNÉES À SE RETOURNER DANS SA TOMBE, ELECTRONIC ARTS PRÉPARE SA MISE À MORT AVEC L'ÂGE DES CONQUÊTES !



Et il est où Legolas quand on a besoin de lui ? Hein ? Il est oùùùùùù !?

Le Seigneur des Anneaux

BEAT THEM ALL PURISTICIDE

L'Âge des Conquêtes

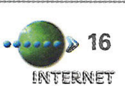
Un matin, Electronic Arts s'est réveillé avec la licence du Seigneur des Anneaux en poche. « Maintenant que nous avons couvert toute l'histoire des bouquins avec nos beat them all et nos STR, que pourrions-nous faire pour ramasser encore du pognon ? Et si nous retouchions à peine nos vieux jeux ? ». Voilà comment est né l'Âge des Conquêtes. Vous êtes persuadé que Frodon est parvenu à cramer l'anneau, pas vrai ? Et vous êtes également certain qu'Aragorn, Gimli, Legolas et consorts ont terrassé toutes les armées de Sauron, comme ça, sans l'aide de personne ? Que vous êtes naïf… Fort heureusement pour vous, Pandemic est venu remettre les pendules à l'heure. En fait, Frodon a failli et ce n'est pas Gandalf qui est venu à bout du Balrog, mais bel et bien vous, simple soldat de l'armée du Gondor. Car ici, vous n'incarnerez que rarement l'un des héros de Tolkien. Vous serez bien souvent Jean Patrick, humble guerrier, rôdeur, mage ou archer de la Terre du Milieu, et ferez tout le taf tout seul. Oui, aujourd'hui, c'est le puriste que l'on assassine.

Dies irae

Comment ça se passe sur le terrain ? Vous incarnez un soldat dans une des guerres majeures de la Terre du Milieu. Le plus clair de votre temps, vous distribuerez des coups de latte à des ennemis supérieurs en nombre. Comme d'habitude, me direz-vous ? Pas tout à fait. L'Âge des Conquêtes s'inspire de Star Wars Battlefront. Donc au lieu de bastonner en aveugle, vous devrez capturer tous les ponts, portes et autres points stratégiques qui apparaissent un par un sur votre carte. Du coup, tout au long des deux campagnes, le jeu se résume à une baston linéaire des plus basiques. De toute façon, ne cherchez pas, le jeu solo est la sixième roue du carrosse Âge des Conquêtes… et le multi tout juste la cinquième. Car, bon, une guerre de 16 joueurs ça n'a pas grand-chose d'épique, même si elle oppose trois Gandalf à quatre Saroumane. La faute en revient sans doute et à la faiblesse du level design des maps multi et à la pauvreté des combos proposés. Bref, bref, bref… ce ne sont pas les défauts qui manquent et Electronic Arts a bien dû sentir venir le truc, mais que répondre à un brave comptable soufflant un « Chuuuutttt ! Quand le joueur s'en apercevra, il aura déjà payé le jeu ! ».

Lucky







CONFIG MINIMUM CPU 2.4 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Pandemic/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un peu de technique

Au premier abord, le jeu tourne plutôt pas mal, même sur une machine un poil faiblarde. Pourtant, ô miracle, plus vous jouez et plus le jeu rame. Une optimisation de grande classe parfaitement assortie à une maniabilité bancale… et encore, je ne vous parle pas du support des parties online. Un calvaire !



Super-lame de feu tournoyante ! Pioufffffrrrrrr !



Aaaaaargh, Gandalf m'a « tuer »…



En Deux Mots

Attention ami Tolkienophile, L'Âge des Conquêtes n'est qu'un attrape-euros ! Pandemic ne s'est clairement pas cassé la tête. Tout ici sent le jeu médiocre programmé pour faire bonne figure face au client. Homme de la marche, passe ta route.

- + La campagne du mal
- + Multi
- − Technique à la ramasse
- − Moche

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

LA CENTRALE DE TCHERNOBYL L'A PROUVÉ : LES UKRAINIENS PEUVENT FAIRE TENIR DEBOUT UN TRUC BANCAL UNE QUINZAINE D'ANNÉES. UNE SYMPATHIQUE TRADITION QUE BEST WAY TENTE DE MAINTENIR EN RECYCLANT FACES OF WAR, LEUR PRÉCÉDENT JEU, POUR NOUS REFOURGUER MEN OF WAR.



La guerre a défiguré à jamais Vladimir (à gauche, hein, à droite, c'est ce déconneur de Piotr qui est encore constipé).

Men of War

JEU POUR VIEUX PATIENTS

Men of War, c'est tout simplement une bonne grosse repompe du dernier titre en date des studios Best Way... avec deux ou trois nouveaux trucs dedans. Alors que Company of Heroes n'était pas encore sorti, Faces of War possédait déjà quelques atouts : des combats tactiques-mais-pas-trop, pas de ressources ni de productions, et un vrai système de couverture. Tout cela, Men of War les reprend sans les améliorer le moins du monde. Un constat qui s'applique également à l'échange d'armes entre membres du groupe, l'interface presque illisible et le thème de la Seconde Guerre mondiale. Je vois bien que vous vous posez la même question que moi, lecteur attentif : qu'est-ce qui fait l'intérêt de Men of War s'il n'a rien inventé ?

Je me le demande aussi... Men of War, c'est un peu comme un épisode de Koh Lanta sans Moundir ou une émission de TF1 sans jeunes femmes plantureuses. On s'ennuie ferme. Même avec la meilleure volonté du monde, les campagnes m'ont à peu près autant intéressé qu'une thèse universitaire sur l'économie inuite. Au nombre de trois (URSS, Alliés et Allemagne), elles mettent en scène de valeureux (donc stupides) héros prêts à se sacrifier pour leur pays. Comme c'est original. D'autant que le contrôle des unités est plus qu'approximatif. C'est simple, j'ai passé plus de temps à leur demander de ramasser des casques de la Wehrmacht et à se mettre correctement à couvert qu'à leur faire dégommer du nazi.

Le gameplay sent bon le pâté faisandé, ce qui explique (je suppose) l'impression nauséeuse laissée par cette campagne vue et revue. Je ne demande pourtant pas grand-chose ! Juste un peu de fun et le plaisir de laisser derrière moi les carcasses fumantes de mes ennemis piégés par mon génie (Ndlr : ça reste encore à voir). La seule idée un peu fraîche que j'ai trouvée, c'est le mode direct control qui permet d'incarner n'importe quelle unité et de la diriger manuellement avec le clavier et la souris. Malheureusement, à chaque fois, le trouffion n'a jamais survécu plus de 10 secondes (25 quand c'est un tank).

Une nouveauté qui n'en était pas vraiment une puisque, comme Sundin me l'a susurré à l'oreille, elle existait déjà dans Faces of War en fait... Une key-feature (comme on dit dans les milieux autorisés) pas vraiment formidable, qui amuse cinq minutes avant d'oublier ce jeu sur une étagère de la rédaction... à côté de Faces of War, par exemple !

Barbak



Bilan de mon chef-d'œuvre : avec 4 soldats et un char, j'ai dégommé 150 Allemands et 25 blindés. Réaliste (hum).







CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR 1C Company
DÉVELOPPEUR Best Way/Ukraine
TEXTE ET VOIX en anglais



Avec des chars, il est possible de raser entièrement une ville sans tirer un seul coup de canon.

Un peu de technique

Men of War tourne très bien sur une machine moyenne, à savoir un Core 2 Duo, une GeForce 8800 d'il y a 2 ans et 2 gigas de Ram. Je ne m'inquiète pas trop non plus pour des machines plus modestes. Les graphismes ne sont pas franchement formidables, mais le gros boulot sur les animations des soldats sauve le tout.

En Deux Mots

Si vous faites partie des trois péquins qui ont aimé Faces of War, alors jetez-vous sur Men of War. Les gens qui aiment vraiment les STR s'abstiendront, eux.

- + Ce n'est pas trop vilain
- − Pas original pour un sou
- − Interface foireuse
- − On s'ennuie ferme

5 TECHNIQUE

5 ARTISTIQUE



3 INTÉRÊT







UN FOIE, DEUX REINS : TROIS RAISONS POUR UTILISER LA BAÏONNETTE. MAIS PAS POUR FAIRE UN JEU...

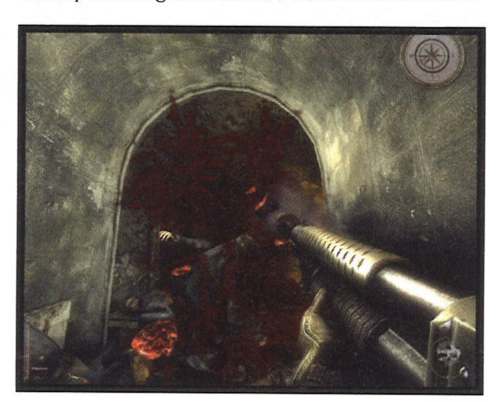


Les décors sont chargés à bloc ! Le moteur 3D est basé sur celui de Painkiller.

NecroVisioN

WOLFENSTEIN PÉRIMÉ

La guerre, c'est le loisir préféré de l'humanité mais également une source d'inspiration inépuisable pour le développeur de FPS en mal de background. La Seconde Guerre mondiale a eu son effet de mode mais, en 2009, la tendance est à l'innovation. Les Polonais de The Farm 51 ont révisé les manuels d'Histoire ainsi que leur collection de Joystick pour réaliser qu'il n'y avait aucun FPS basé sur 14-18 ! Un créneau de libre, ça ne se refuse pas...
Le souci, c'est que cette guerre n'a pas le potentiel hollywoodien de sa petite sœur, malgré des ingrédients assez similaires. Certes, il y a toujours de vilains Allemands/Prussiens avec un accent à couper au sabre de cavalerie (les voix sont aussi drôles que du Michel Leeb, période japonaise) mais question arsenal, c'était pas vraiment ça. Les pétoires des Poilus avaient une cadence de tir pathétique et une précision aléatoire. La guerre des tranchées, c'était avant tout une histoire de baïonnette aiguisée. Tiens, ça fait une bonne idée de gameplay pour un FPS qui ne peut pas compter sur ses armes pour exciter le joueur. NecroVisioN propose un système de combat à mains nues (c'est la mode en ce moment, cf. Riddick et Cryostasis) où l'on peut enfoncer gaiement son surin dans le gras des ennemis et effectuer des enchaînements de coups de crosse, accompagnés de coups de tatane et même de coups de pelle, dans la plus pure tradition bouchère estampillée Première Guerre mondiale. Ces délicates manœuvres vous permettent de faire grimper la jauge d'adrénaline, correspondant grosso modo à un mode bullet time.



Le jeu ne fait pas dans la dentelle question gore, avec des morceaux qui volent dans tous les coins !

Poilu sous les bras

En soi, l'emploi d'armes pourries combiné à du corps à corps était intéressant, apportant une expérience de combat bien stressante, différente des FPS modernes. Hélas, au lieu de se concentrer sur ces points, les développeurs ont préféré céder à la facilité en rajoutant des arômes artificiels qui transforment le rugueux ragoût en gloubiboulga à la fraise. Rien que les noms du studio et du jeu devraient vous mettre la puce à l'oreille... il y a du surnaturel digne des Contes de la Crypte dans ce FPS. Des zombies revenus des Enfers pour le « bien » de l'humanité mais qu'une poignée de vampires s'efforce de chasser. Enfin c'est ce que j'ai cru comprendre, mon alphabet s'arrêtant à Z et ce synopsis relevant d'une série allant au-delà de cette lettre. Globalement, le jeu alterne entre étincelles classieuses et le pire, par exemple en noyant ses graphismes raffinés sous une avalanche d'effets spéciaux qui étrangleront les cartes graphiques les plus respectables. Le level design accrocheur de certaines zones, comme les tranchées, se fait tacler par des phases en intérieur complètement ratées car bordéliques. Les combats de boss, insipides, ralentissent le rythme général de ce jeu qui ne trouve son aisance que dans ses derniers niveaux. Hélas, la route est bien trop longue avant d'y accéder... C'est frustrant de voir un tel gâchis.

Styx

Un peu de technique

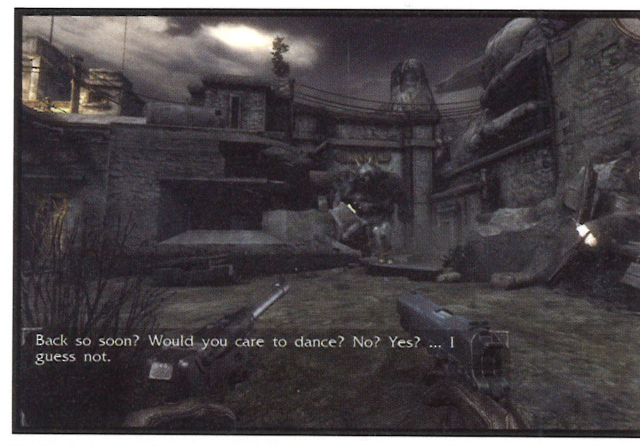
Mieux vaut disposer d'une bonne carte graphique pour ne pas se faire polluer la vie par des ralentissements causés par le grand nombre d'effets spéciaux... 2 Go de Ram sont plus que conseillés pour éviter la sieste pendant les chargements.







Config minimum Pentium IV, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256Mo
Éditeur 1C
Développeur The Farm 51/Pologne
Texte et voix en anglais



Un boss, pas malin et pénible à buter. Le pire étant les commentaires idiots du héros.

En Deux Mots

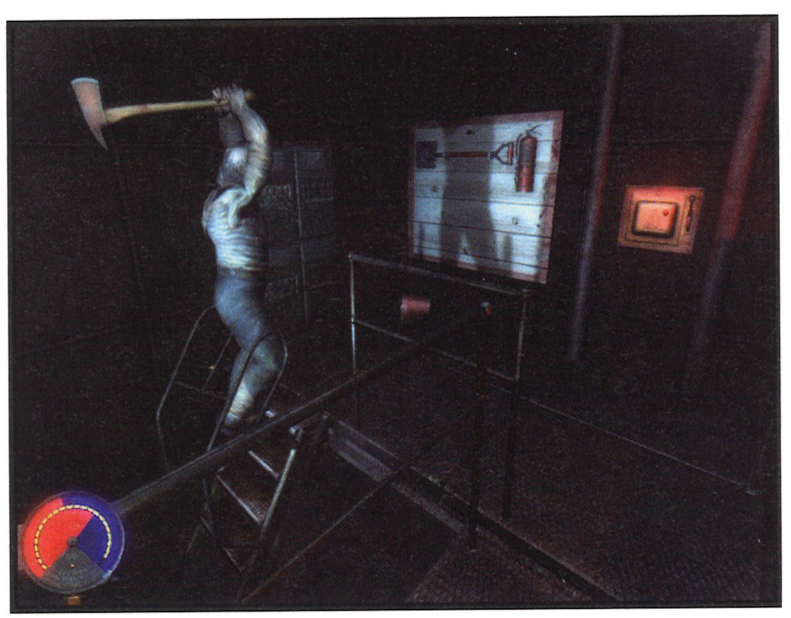
Un FPS intéressant mais à la réalisation peu égale : le meilleur côtoie l'insipide. Dommage, il y avait du potentiel mais malgré son âge, Wolfenstein reste toujours inégalé dans le genre historico-horrifique.

+ L'ambiance de certains niveaux
+ Une avalanche d'effets spéciaux
- Mal optimisé, donc ça peut ramer bêtement
- Level design pénible
- Combats de boss inintéressants

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



ÂPRE ET FORT COMME UN SHOT DE VODKA SOVIÉTIQUE GLACÉE, CE FPS ÉSOTÉRIQUE VA FRIGORIFIER LES PEUREUX !



Fais gaffe avec cette hache, tu vas finir par casser quelque chose !

Cryostasis Sleep of Reason

FPS GIVRÉ

Le pôle Nord, 1981. Alexander Nesterov, météorologue russe, doit rejoindre le North Wind, un brise-glace à propulsion nucléaire, coincé dans la banquise. Son périple vers l'immense carcasse métallique échouée et, semble-t-il, déserte, se solde par une chute dans une crevasse, des contusions et l'apparition d'un étrange pouvoir psy : il peut revivre les derniers instants d'un mort et changer le passé. Voilà pour le pitch de cet étrange FPS ukrainien, jovial comme un coup de trique sur les mollets par temps froid. On a rarement vu un héros aussi gauche, engoncé dans sa parka, prisonnier de ses gants épais, souffrant le martyre au moindre déplacement. Cryostasis est tout, sauf sympa avec le joueur, lui laissant découvrir à la dure le champ d'action de son héros. Prisonnier des glaces, Nesterov doit trouver des sources de chaleur pour survivre : une jauge de température, accolée à une chétive barre de point de vie, est là pour le lui rappeler en permanence. Une ampoule, un reste de feu de camp et un transformateur électrique suffisent à réchauffer sa frêle carcasse et à soigner ses plaies (réelles ou imaginaires ?).

Mister Freeze

L'épave du North Wind n'est pas aussi vide qu'elle en a l'air : elle semble hantée par son équipage sous la forme de spectres et de zombies on the rocks déterminés à enrôler Nesterov dans leurs rangs. Les armes à feu étant plus que rares dans ce jeu, tout repose sur du combat au corps à corps avec, comme seules armes, des chaînes, des morceaux de métal ou bien une bonne vieille hache, toujours pratique pour couper une poire en deux. Parfois, Nesterov croisera le cadavre d'un membre de l'équipage, rougeoyant d'une lueur étrange : il lui sera alors possible de l'incarner et de changer le cours de son histoire… Ces séquences à énigmes, plus ou moins ardues, cadencent régulièrement l'avancée du scénario.
Cryostasis est un jeu étrange, une espèce de Silent Hill polaire jouant énormément sur son ambiance absolument unique et, il faut le dire, réussie. L'hostilité du Grand Nord n'a jamais été aussi bien rendue, avec des décors envahis par le givre et de beaux effets de buée. La topographie des niveaux est désespérément réaliste : l'impression de parcourir un immense navire s'avère parfaitement retranscrite au détriment de l'amusement. Cryostasis n'est pas un jeu drôle, il préfère engluer le joueur dans un stress permanent, nourri par le manque de lumière, les bruits étranges, les ombres furtives et la sauvagerie des attaques surprises des marins réanimés. Très bien pensé sur le fond, Cryostasis pèche sur la forme : les programmeurs devaient avoir les doigts gelés pour pondre un code aussi mal foutu… Reste un jeu assez hermétique qui fera vivre une expérience unique à ceux qui accrochent. À découvrir.

Styx

Revivez les derniers instants du marin coincé dans la glace. Quant à l'autre cadavre, il méritait son sort !



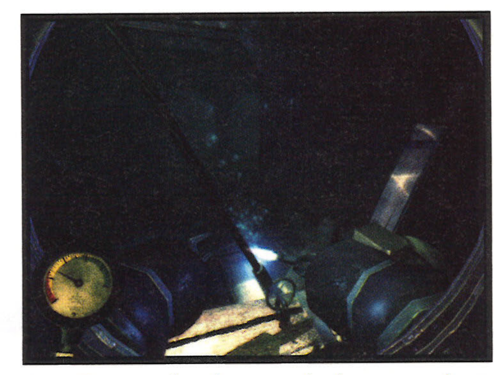
Un peu de technique

La version test rame en 1024x768 sur ma bécane de bourgeois d'avant la crise, ce qui est proprement scandaleux, vu l'austérité à l'écran. Même avec un PC dernier cri overclocké, ce jeu a toutes les chances de ne pas être fluide… Grrrr !



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM **PENTIUM 2.4, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO**
ÉDITEUR **1C**
DÉVELOPPEUR **ACTION FORMS/UKRAINE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



Vous plongerez dans les eaux glacées, engoncé dans un scaphandre.

En Deux Mots

UN FPS UNIQUE QUI DISTILLE EN PERMANENCE UNE AMBIANCE ANGOISSANTE. PLUS EXPÉRIMENTAL QUE VRAIMENT LUDIQUE, CETTE NDA EN 3D GLACERA D'EFFROI LES PLUS BLASÉS. DOMMAGE QUE LE CODE SOIT SI LOURD…

+ Ambiance bien flippante
+ Scénario sympa
+ Cohérence graphique
− Ralentissements inexplicables
− Un peu répétitif



5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

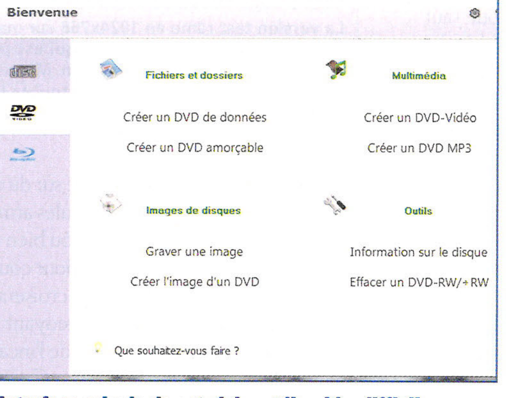
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

L'hiver est toujours propice aux développeurs. Une théorie veut qu'ils tapent plus vite sur leur clavier tout simplement pour mieux se réchauffer les doigts. Dans l'attente d'une meilleure explication, voici quelques nouveautés originales et le retour de l'excellent Xpadder dont les futures versions sont en danger…

BurnAware

Je ne sais pas si vous avez vu les dernières versions de Nero, mais l'utilitaire de gravure le plus connu du monde est devenu à peu près tout sauf un utilitaire de gravure. Le terme d'usine à gaz ne suffit même plus, à force de rajouter des options dans tous les sens et des logiciels pour tout et n'importe quoi, on est plus proche d'un complexe pétrochimique. Du coup, on part rapidement à la recherche d'une alternative moins lourde, et si possible gratuite pour qui veut simplement sauvegarder quelques fichiers sur un DVD. Il y a bien Imgburn, outil puissant pour graver des images ISO, mais dont l'ergonomie est un peu complexe pour graver simplement des fichiers. On lui préfère BurnAware. Il s'agit de la version « light » d'un logiciel commercial du même nom. Elle est totalement gratuite et a le bon goût d'en faire beaucoup. On peut créer un tas de formats de disques différents. CD, DVD et Blu-Ray, s'il vous plaît. L'option pour créer un disque de données est simplissime à utiliser, et le logiciel ne s'arrête pas là. Il exécute aussi des opérations avancées comme vous permettre de créer un disque bootable, un CD audio à partir de fichiers MP3 ou OGG, ou même un DVD Vidéo (à partir de fichiers au format .TS). C'est complet, léger et disponible en français. L'interface est même tellement limpide que même votre grand-tante Odette pourra l'utiliser. À ce prix-là, que peut-on demander de plus ? Que l'icône DVD sur la gauche de l'écran ne soit pas celle d'un DVD Vidéo ? Je pinaille, je sais…



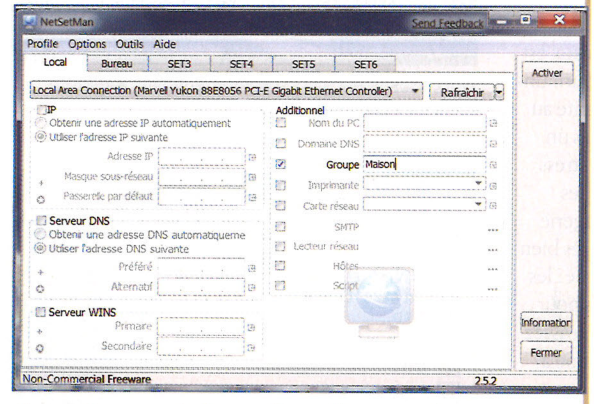
L'interface principale est claire et limpide, difficile de faire plus didactique…

- **VERSION : 2.2.3**
- **ÉDITEUR : BurnAware Technologies**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.burnaware.com**

NetSetMan

Si vous avez un PC portable et que vous le déplacez, vous avez probablement été confronté au problème de la configuration réseau. À chaque fois que vous vous connectez à un réseau différent, vous récupérez en théorie les informations nécessaires à faire marcher votre machine par le biais du « DHCP ». Outre le fait que souvent ces serveurs ne fonctionnent pas, il arrive parfois que l'on veuille configurer manuellement certaines options, comme par exemple changer manuellement les serveurs DNS (pour les excellents serveurs gratuits d'OpenDNS par exemple). Il y a aussi des choses que le DHCP ne couvre pas, comme les « workgroups » qui peuvent varier d'un réseau à l'autre, ou encore les imprimantes. Pour tout ça, NetSetMan apporte une solution. Il permet de créer des « profils » pour différents scénarios d'utilisation, on pourra alors au choix forcer tout ou partie des réglages d'une de ses interfaces réseau. Indispensable pour tous les possesseurs de PC portables.

- **VERSION : 2.5.2**
- **ÉDITEUR : Ilja Herlein**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.netsetman.com**



En un clic, on peut changer des options avancées comme son imprimante par défaut ou le Workgroup auquel on est connecté. Indispensable.



L'application supporte des thèmes et jusqu'à 26 pads en simultanée. On aimerait simplement une interface plus logique et automatisée...

Xpadder

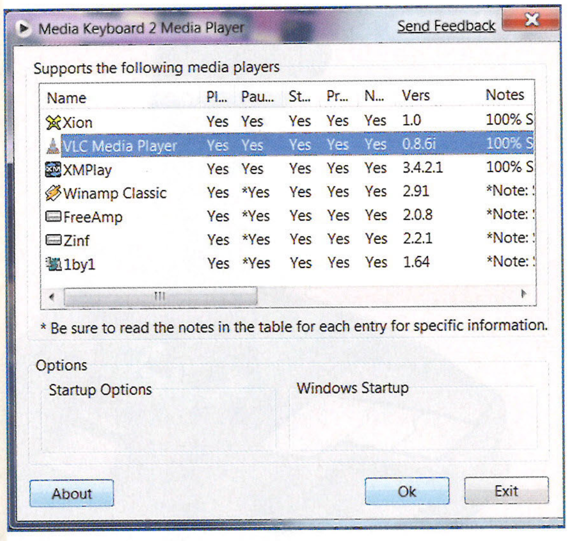
- VERSION : 5.3
- ÉDITEUR : Jonathan Firth
- LICENCE : Freeware
- URL : www.xpadder.com

Certains petits logiciels mûrissent avec le temps. C'est le cas de l'excellent Xpadder que l'on vous avait présenté il y a maintenant presque deux ans de cela. Pour ceux qui n'ont pas de mémoire (on ne vous félicite pas !), il s'agit d'un petit utilitaire qui permet d'assigner des touches de clavier ou des mouvements de souris à un pad. Les usages sont multiples, certains apprécieront de pouvoir contrôler par exemple une application du fond de leur canapé avec une manette sans fil, tandis que d'autres utiliseront Xpadder pour jouer plus efficacement aux jeux en Flash. Depuis les premières versions, un tas de choses ont changé dans Xpadder qui apporte un bien meilleur support des manettes compatibles Xinput (en gros, toutes les manettes PC modernes). La configuration du logiciel reste en revanche toujours aussi bizarre, séparant d'un côté les layouts (l'aide visuelle qui vous rappelle les touches de votre configuration) et de l'autre les profils proprement dits. La bonne nouvelle est qu'une aide a été ajoutée et que l'on arrivera rapidement à s'y retrouver et créer ses propres configurations en un clin d'œil, une fois le malaise des débuts passé. La moins bonne nouvelle est que la version 5.3 risque d'être la dernière, on vous encourage donc à essayer le logiciel et à écrire à son auteur pour lui dire à quel point il serait bon qu'il continue son œuvre.

Media Keyboard 2 Media Player

- VERSION : 0.0.0.4
- ÉDITEUR : Garrett R. Hylltun
- LICENCE : Freeware
- URL : www.paraboliclogic.com/programs/mk2mp/

De nos jours, il est difficile d'acheter un clavier qui ne dispose pas de touches multimédias. Pas que ce soit un crime, loin de là, c'est d'ailleurs plutôt sympathique pour contrôler ses applications multimédias et changer sa musique en tâche de fond sans quitter son jeu préféré, par exemple. Microsoft a eu la bonne idée de standardiser ces touches, ce qui fait qu'il n'y a pas de pilote à installer pour son clavier et que le fonctionnement est transparent. Pour peu que votre lecteur multimédia préféré soit programmé pour les reconnaître, ce qui n'est pas toujours le cas. Parmi les applications qui ont « oublié » d'apprendre à se servir de ces touches, il y a des absents de marque comme la version classique de Winamp ou encore l'excellentissime VLC. C'est là qu'entre en jeu Media Keyboard 2 Media Player, un petit logiciel qui tourne en tâche de fond. Son but : intercepter vos pressions sur les touches multimédias de votre clavier avant de les renvoyer vers un des logiciels qu'il supporte. Le fonctionnement est totalement transparent ce qui ne gâche rien. On aime aussi le fait qu'il ne consomme que 3,5 Mo de mémoire, à quoi bon dépenser plus ?



L'interface du logiciel ne sert pas à grand-chose, si ce n'est indiquer quelques informations sur la compatibilité des applications.

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.14.4525
Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
VLC 0.9.8a
Media Portal 1.0.1

Lecteurs audio :
iTunes 8.0.1.11
Winamp 5.55
Foobar 2000 0.9.6.2b3

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.19

NewsReader :
Pan 0.133
Newsleecher 3.95b3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1.12
Miranda 0.8.0
Windows Live Messenger 8.5

Anti spam :
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1

Antilourds :
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.38
ClamWin 0.94.1
Malwarebytes Anti Malware 1.33
Spyware Terminator 2.5.1.028

Downloaders :
FDM 3.0.844
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05

Clients FTP :
FlashFXP 3.7.7
FileZilla 3.2.0
SmartFTP 3.0.1024

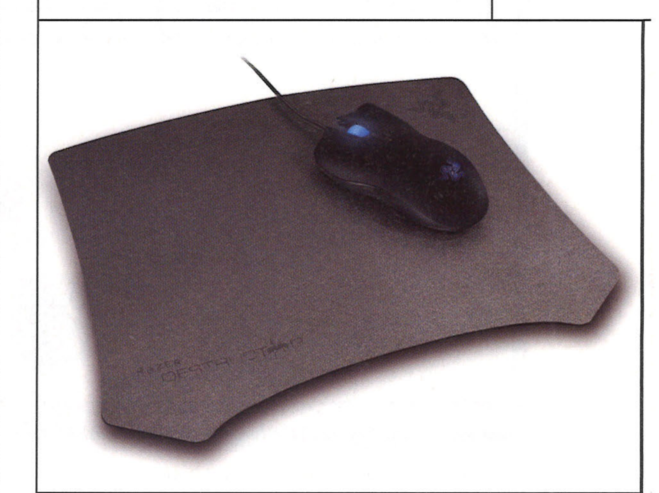
Browsers Web :
Firefox 3.1
Google Chrome 2.0.159.0
Internet Explorer 8 RC1

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.95.4

Optimisation système :
CCleaner 2.16.830
Defraggler 1.06.118
Process Explorer 11.32

Quoi de Neuf

par Yavin



Destructor

Ça y est, vous n'en pouvez plus de vous faire humilier dans Left 4 Dead et avez décidé de passer aux choses sérieuses ? Comme tout bon ouvrier dispose de bons outils, il vous faut quelque chose de qualité. Vous disposez déjà d'une souris de tueur mais le bois de votre bureau commence à montrer ses limites. Dans ce cas, nous ne pouvons que vous conseiller d'investir dans un tapis de souris taillé pour les grosses brutes ! Véritable patinoire à mulot, celui-ci donne carrément l'impression que la souris lévite à quelques millimètres de sa surface ! D'après le constructeur, le rendement serait même meilleur de 25 % avec une souris optique et de plus de 35 % sur un modèle laser. Nous allons donc les croire sur parole et vous conseiller ce Destructor même si la concurrence (Qpad en tête) propose également des produits de très haut niveau.

Fabricant : Razer
Site Web : **www.razerzone.com**
Prix : Environ 40 euros



T.16000M

Les amateurs de simulation de vol le savent mieux que quiconque, trouver un bon joystick à prix abordable s'avère bien plus compliqué qu'il n'y paraît. D'une, parce qu'il n'est plus possible de trouver un aussi vaste choix qu'il y a quelques années et de deux, en raison d'une qualité de fabrication en baisse constante. Le dernier-né de la gamme Thrusmaster semble pourtant fort alléchant lorsque l'on se penche sur ces caractéristiques. L'engin se voit doté de capteurs magnétiques censés améliorer la précision tout en évitant les agaçants effets de friction. Les fanatiques du manche seront ravis d'apprendre que 16 boutons programmables sont disposés sur le périphérique quand un large repose-main leur assurera un confort optimal, pour de longues sessions de jeu. De plus, ce très joli joujou s'adapte aussi bien aux gauchers qu'aux droitiers et, vu le prix relativement accessible, à toutes les bourses.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **www.thrustmaster.com**
Prix : Environ 50 euros





5800 XpressMusic

Après des mois de développement, le premier (d'une longue série ?) téléphone à écran tactile du Finlandais Nokia a enfin vu le jour. Allons droit au but, ce modèle est une semi-déception. Le manque de réactivité de l'écran se révèle assez sidérant et il faut souvent s'y reprendre à deux ou trois reprises avant de parvenir à enclencher une fonction. Galère, d'autant que ce modèle garde l'interface classique de la plupart des autres produits du constructeur et n'a pas été vraiment « pensé » pour de nouvelles contraintes. Évidemment, nous avons jeté un coup d'œil aux applications ludiques fournies, dont un petit jeu de voiture fort sympathique utilisant l'accéléromètre pour contrôler la direction du véhicule. Verdict: pas terrible et là aussi nous regrettons le manque de réactivité comparé à un iPhone ou un iPod Touch. Les amateurs de la marque seront malgré tout heureux d'apprendre que l'autonomie de l'appareil est excellente et quelques jours d'utilisation intensive n'en viendront pas à bout facilement.

FABRICANT : NOKIA
SITE WEB : **WWW.NOKIA.FR**
PRIX : ENVIRON 400 EUROS
(HORS OFFRES OPÉRATEURS)



Thinkvision L220x

Parmi la tripotée d'écrans 22 pouces disponibles, il n'est pas toujours facile d'arrêter son choix sur un modèle précis. Et pour cause, ils disposent pratiquement tous des mêmes caractéristiques ! Alors, pourquoi ne pas regarder le petit dernier du constructeur chinois Lenovo ? Pour différencier le bébé de ses nombreux concurrents, les concepteurs n'y sont pas allés de main morte. En effet, la résolution native de cet écran est de 1920x1200 quand tout le monde propose du 1680x1050 ! L'utilisateur gagne donc en espace de travail même si, et par la force des choses, tout devient alors plus petit. Les joueurs angoissés que vous êtes se poseront la question de savoir s'il est raisonnable de s'adonner à leur loisir favori dans des résolutions aussi élevées. La réponse est très simple : si vous mettez souvent votre config à jour, pas de souci, si vous êtes du genre à tout faire pour garder un PC plus de trois ans, passez votre chemin. Et passez le d'autant plus que cet écran, au demeurant excellent, est loin, très loin, d'être donné.

FABRICANT : LENOVO
SITE WEB : **WWW.LENOVO.COM/FR/**
PRIX : ENVIRON 450 EUROS

Powershot A480

Quoi qu'on en dise, même les téléphones les mieux équipés en matière de photo ne restent que des gadgets d'appoint incapables de rivaliser avec de « vrais » appareils numériques. Même pour de simples photos de famille, mieux vaut opter pour un engin dédié comme la nouvelle entrée de gamme du japonais Canon. Son A480, proposé à un prix extrêmement abordable, se dote d'un capteur 10 millions de pixels, zoom 3X et d'un écran de 2,5 pouces. Il est également possible de faire un peu de vidéo même si ce modèle ne dépassera pas 20 images par seconde en haute qualité. Nous déplorons également l'absence de véritable viseur qui devient une manie agaçante chez la plupart des constructeurs. Nos amis les nerveux hésiteront peut-être en constatant l'absence de stabilisateur optique (facilement repérable grâce à l'ajout du logo « IS » sur tous les boîtiers du fabricant). Notez également que ce nouveau Powershot s'alimente à l'aide de deux piles AA et utilise les formats de cartes mémoire SD et SDHC.

FABRICANT : CANON
SITE WEB : **WWW.CANON.FR**
PRIX : ENVIRON 140 EUROS



Hellgate London

LE RETOUR DU FILS DE LA VENGEANCE II



Résumé de l'épisode précédent. Il y a quelques mois, les deux éditeurs Hanbitsoft et Namco Bandai se disputaient la possession des droits d'Hellgate London. Finalement, pour des raisons encore et toujours obscures, c'est Namco qui l'emporte et annonce que le jeu sera exclusivement exploité sur le sol coréen. Fin de l'histoire... Aujourd'hui, abracadabrantesque retournement de situation, Hanbitsoft revient et déclare à son tour que le jeu continuera d'exister en F2P dans le monde entier. Qui croire ? L'un des deux éditeurs sait-il vraiment qui possède les droits de ce jeu ? Les scénaristes de Plus Belle la Vie ne seraient-ils pas responsables de ce énième et improbable rebondissement ? Ça en fait des questions sans réponse ! Mais si, effectivement, un éditeur pouvait encore sauver cet excellent soft, ce serait le paradis.

ÉDITO

IL SEMBLERAIT QUE, FINALEMENT, LE FREE 2 PLAY NE SOIT PAS L'ELDORADO ESPÉRÉ PAR LES DÉVELOPPEURS. POURTANT, CE MOIS-CI, J'AI DÉCIDÉ DE VOIR LA VIE DU BON CÔTÉ ET DE PASSER SOUS SILENCE LES MULTIPLES LICENCIEMENTS QUI FRAPPENT LE MARCHÉ DU MMO. NOUS SOMMES D'ACCORD ? ALLEZ, MARCHONS DANS LA JOIE, ET SURTOUT, NE VOUS RETOURNEZ PAS SUR LES DISPARUS. ÇA VOUS PLOMBERAIT LE MORAL.

Age of Conan

RÉGIME MIRACLE



« Une chose est sûre, nous allons tous maigrir un grand coup », disait Harrison Ford dans Star Wars. Je gage que cette phrase a dû égayer les pauses café chez Funcom, ces dernières semaines. En effet, début janvier, les serveurs d'Age of Conan sont passés de 48 à 18 machines. Voilà qui en dit long sur le dépeuplement furieux qui sévit en Hyborie. Enfin pour terminer sur une note joyeuse, la réunification des différents joueurs s'est bien passée. Espérons que le nombre de barbares par serveur sera désormais assez élevé pour que la guerre reparte, car la paix dans un MMO, c'est la mort.

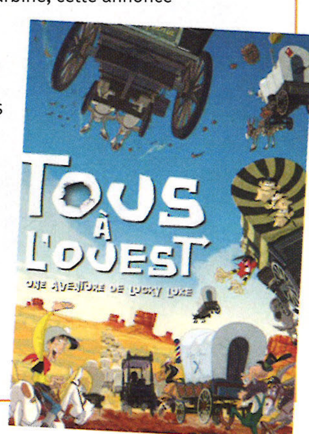




Turbine

TOUS À L'OUEST

Depuis quelque temps, les nains de la Terre du Milieu se tortillent la barbe d'un geste inquiet. En effet, le développeur du Seigneur des Anneaux Online a récemment publié une offre d'emploi sur son site officiel pour pourvoir un poste de commercial « spécialiste en e-commerce et micro-transactions ». Des item shops dans Lotro ? « Non », dixit Turbine, cette annonce concernerait un nouveau projet de jeu en ligne. Nous ne savions pas sur quoi travaillaient les gars de Turbine West. Eh bien, maintenant, il semble clair qu'ils nous préparent un F2P.



Ragnarök Online 2

LA RE-FIN DU MONDE

Voici un petit message lapidaire pour vous informer que Ragnarök Online 2 est entré en open bêta au Pays du matin calme. En passant à la 3D, ce jeu très attendu s'est doté de trois nouvelles races. Promis, j'aurai plus d'infos dès que j'aurai appris le coréen.





Sony

PIÈGE À LOUP

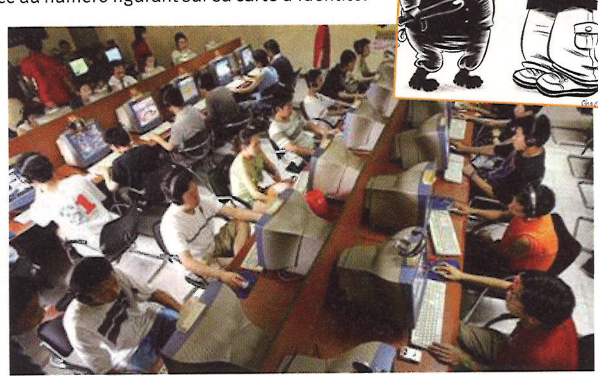
C'est bien connu, Steam est une plate-forme de vente miraculeuse. Sous couvert de promotion, Valve parvient parfois à nous y refourguer des vieilleries hors d'âge pour 3 euros, alors que personne ne s'y intéresse le reste de l'année quand elles en valent 4. Ce prodige n'a pas échappé à l'œil expert de Sony, qui a décidé d'y vendre chacun de ses MMO pour une bouchée de pain. Alors, quand vous irez sur Steam, réfléchissez-y à deux fois avant d'acheter n'importe quoi, car si l'on y trouve désormais Everquest 1 & 2, Vanguard n'est pas bien loin et, en ce moment, il n'est pas à la fête.



Mesures chinoises

PAPIERS SIOUPLAIT !

Histoire que la Chine de demain ne soit pas exclusivement peuplée de feignants ignares qui auront dilapidé leur jeunesse à jouer à de stupides MMO, le gouvernement a instauré de rigoureuses normes anti-addiction. Désormais, pour jouer à un jeu massivement multijoueur au pays de Mao, il faudra s'identifier grâce au numéro figurant sur sa carte d'identité. Ainsi, les têtes pensantes de la mère patrie sauront qui sont les mauvais élèves qui s'abrutissent devant un écran d'ordinateur et pourront limiter leur consommation. Privés de leurs jeux favoris, ces derniers auront enfin le temps de surfer sur le Net pour voir Edison Chen dévergonder toutes les stars de Hong Kong. Au moins, ils seront protégés des dangers du jeu vidéo.

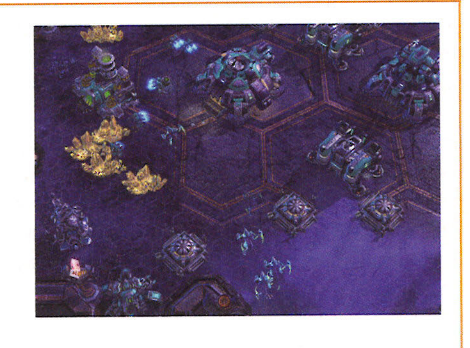


PAPIERS !
PFF.
GRAND MÉCHANT LOUP

Starcraft II

VOTEZ !

Sur le site officiel de StarCraft II, il est actuellement possible de voter pour choisir l'apparence des différentes unités du jeu. L'initiative est sympa, alors, ayez le geste citoyen, aidez Blizzard à prendre les petites décisions qui le rendront encore et toujours plus riche. Mais au fait, vos Templiers Noirs, vous les préférez avec une ou deux lames ?



Terminator

SARAH CONNOR ?

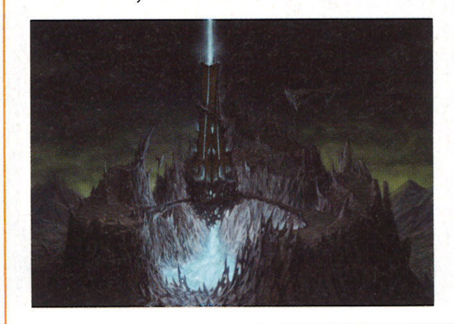
Un certain Monsieur Mic Rogers a récemment mis le Net en émoi en déclarant à un site américain : « Vous savez, c'est quelque chose que nous avons envisagé et c'est un univers très intéressant ». Hors contexte, ça ne veut rien dire. En fait, il vous faut savoir que notre homme parlait au nom de la société Halcyon, qui détient les droits sur la licence Terminator. Alors, oui, vous l'avez deviné, la question était : « Pensez-vous adapter Terminator en MMO ? ». Nous ne savons toujours pas ce qu'il en est, mais ne soyez pas surpris si l'on vous l'annonce demain.



Warhammer Online

CONSEILLER D'ORIENTATION

Le monde de Warhammer Online attend un heureux événement ! GOA et Mythic Entertainment s'apprêtent à déployer l'Appel aux Armes, un patch ajoutant au jeu un nouveau scénario RvR, un donjon PvE baptisé Roi des Tombes, et surtout deux carrières : le tueur nain et le koup'tou orc. Cela dit, ne soyez pas trop pressé, car cette seconde mise à jour majeure n'arrivera pas d'un seul bloc, mais petit à petit entre mars et juin. Si l'on considère ce patch, et le récent travail fait par Mythic pour parer à ses problèmes de lag, Warhammer semble vraiment trouver son rythme de croisière.



Ultima Online

À JAMAIS

Vous l'aimez, mais n'osez pas vivre dans le péché ? Soyez rassurés, il sera bientôt à nouveau possible de se marier dans Ultima Online. Pour organiser la cérémonie, vous n'avez qu'à entrer en contact avec les modérateurs d'événements de votre serveur. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à vivre heureux pour toujours. Et, euh... au fait, on peut divorcer ?



FREE 2 PLAY

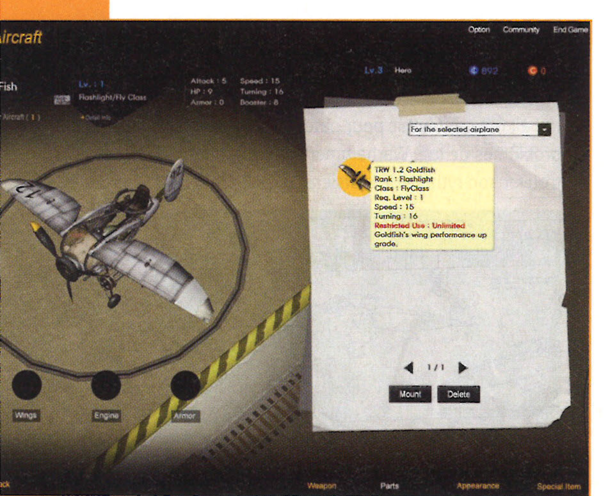
PERDU DANS LA JUNGLE TOUFFUE DES FREE 2 PLAY ? PAS DE PANIQUE, JOYSTICK VOUS PREND PAR LA MAIN. CE MOIS-CI, AFFÛTEZ VOS LAMES ET CHAUSSEZ VOS RAY-BAN, ON SE BALADE ENTRE LA BOUE DES CHAMPS DE BATAILLE ET LES CIEUX IMMACULÉS.



• AERONAUTS

Lorsque vous lirez ces lignes, Aeronauts sera ouvert au public, vous pourrez donc vous précipiter sur ce chouette MMO coréen particulièrement fun. Située dans une Europe du début du XXe siècle revue et corrigée à la manière d'un Hayao Miyazaki (Porco Rosso, ça vous parle ?), l'action nous propulse aux commandes d'improbables coucous peu avares en huile de vidange et en dogfights survitaminés.
Le joueur peut au choix voler en solo ou en formation avec d'autres fous de la gâchette et du manche à balai. Les quêtes le mettront aux prises avec des militaires ou des pirates du ciel, et nécessiteront souvent l'aide d'une escadrille de coéquipiers. Le jeu met aussi en scène la coopération entre un joueur pilote et un autre assumant le rôle de copilote sur les machines les plus complexes. Le gameplay est nerveux à souhait. L'issue des combats dépendra autant des améliorations faites sur votre taxi volant que de votre talent de pilote. Bref, voici un titre qui vous permettra de vous envoyer en l'air pour pas un rond.
http://aeronauts.gamengame.com/index.do





• FREEREALMS



Les enfants, c'est très embêtant. Pour peu que l'on ait eu le malheur d'en faire un par accident, il passe une bonne partie de sa vie à vous déranger lors de votre raid sur Karazhan, sous prétexte qu'il ne sait pas encore aller aux toilettes tout seul. Pour ne pas être trop à la ramasse par rapport à vos camarades de guildes, la solution existe : planter votre lardon devant FreeRealms. Le dernier-né des studios Sony Online Entertainment s'est, en effet, donné pour mission d'être accessible à tous, et surtout aux plus jeunes. Classes simplifiées que l'on change littéralement comme de chemise (la classe dépend de votre tenue), missions bien balisées et graphismes mignons comme tout... Grâce à FreeRealms, c'est toute la famille qui dira non à la lumière du jour. Pour les joueurs moins occasionnels, une partie du jeu repose sur ScaleForm, un outil de création que chacun pourra utiliser pour concevoir et partager des mini-jeux propres à telle ou telle classe.
www.freerealms.com

• WORLD OF BATTLES

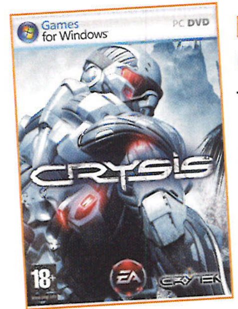
Nous les pensions condamnés au jeu d'aventure, pourtant les Ukrainiens de Frogwares bossent sur un MMOSTR baptisé World of Battles. Reprenant certains éléments classiques des wargames de plateau, le jeu propose à chaque joueur de se construire une armée de 16 unités maximum (une unité comprend 30 soldats) en piochant dans les effectifs de 9 armées : les Nains, les Orcs, les Morts-Vivants, les Barbares, les Amazones, les Chevaliers, les Hommes Bêtes, les Elfes et leurs cousins maléfiques, les Elfes Noirs (oui, moi aussi ça me rappelle quelque chose). Au fil des combats, vos unités amassent l'or et l'expérience nécessaires à l'achat d'armes et de nouvelles compétences. La bêta fermée est loin d'être pleine, et nous vous invitons chaudement à aller y jeter un œil, voire les deux. www.worldofbattles.com

SAVONFOU



MODS

JE ME SUIS TOUJOURS DIT QUE L'USAGE DES POINTS DE SUSPENSION ÉTAIT UN TERRIBLE AVEU DE FAIBLESSE LITTÉRAIRE, ET MALGRÉ ÇA, J'EN UTILISE TOUT LE TEMPS. C'EST TRAGIQUE NON ? PUIS, EN MÊME TEMPS... MAIS OH ! VOUS ÉCOUTEZ ? EN FAIT, VOUS ATTENDEZ JUSTE LES MODS, C'EST ÇA ? ÉGOÏSTES !



PREDATOR - THE HEAT OF THE JUNGLE

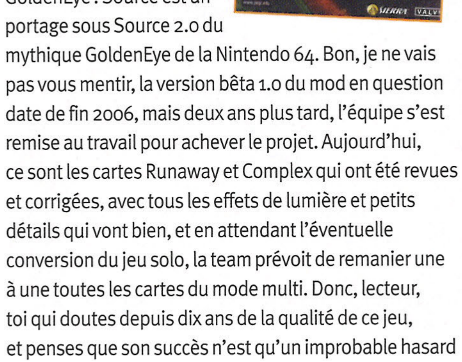
Un commando surarmé et dénué de neurones vadrouillant en pleine jungle. Un alien dévastateur capable de se fondre dans la nature sur commande. Pas de doute, Predator s'inspire bel et bien du film éponyme.

Mais inutile de retourner le mod dans tous les sens : Arnold Schwarzenegger n'y est pas ! En revanche, vous vous en doutez, le predator y sera. Tout comme dans le film, vous constaterez que votre équipe de choc possède un Q.I. proche du marcassin, mais ce détail mis à part, il n'y a que du bon dans ce programme à qui je décerne d'ailleurs une mention spéciale pour son atmosphère. Cela dit, n'espérez pas avoir décroché la lune, avec Predator, son auteur Freakness signe plus une vitrine technique qu'un mod car l'aventure solo proposée ici est très très courte. Mais bon qui cracherait dans la soupe quand elle est bonne ? www.moddb.com/mods/predator-the-heat-of-the-jungle

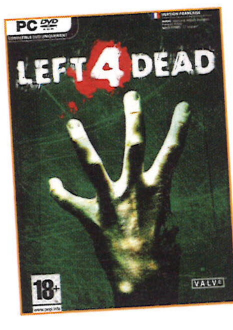




GOLDENEYE : SOURCE



Bienvenue dans la minute nostalgie de cette page mods. Je vous parle ici d'un temps où le dénommé Bond, James Bond, faisait les jours heureux des fraggeurs console. Vous l'aurez compris, GoldenEye : Source est un portage sous Source 2.0 du mythique GoldenEye de la Nintendo 64. Bon, je ne vais pas vous mentir, la version bêta 1.0 du mod en question date de fin 2006, mais deux ans plus tard, l'équipe s'est remise au travail pour achever le projet. Aujourd'hui, ce sont les cartes Runaway et Complex qui ont été revues et corrigées, avec tous les effets de lumière et petits détails qui vont bien, et en attendant l'éventuelle conversion du jeu solo, la team prévoit de remanier une à une toutes les cartes du mode multi. Donc, lecteur, toi qui doutes depuis dix ans de la qualité de ce jeu, et penses que son succès n'est qu'un improbable hasard de conjectures, rue-toi sur www.goldeneyesource.net. La vérité est à portée de clic.



DOKU'S SURVIVAL MOD

À la maternelle déjà vous dessiniez des soleils plus ronds et plus jaunes que ceux des autres enfants ? Au bowling, vous parvenez à renverser les quilles juste en les fusillant du regard ? En un mot : la vie est trop facile pour vous ? Left 4 Dead y compris ? Ben vous n'êtes pas le seul. Seulement quand le surnommé Doku s'en est aperçu, il a relevé ses manches pour pondre un mod L4D terriblement... hardcore. Dans Survival Mod, vous incarnez un survivant esseulé bien évidemment assailli par des hordes de zombies. Plus d'alliés donc, mais plus de « spéciaux » non plus, ni de lampe de poche. Il n'y a que vous et des zombies uniquement sensibles aux... headshots ! Vous sentez venir le challenge là ? Allez hop ! On file sur www.l4dmods.com/downloads/L4DMods.com-Survival_Mode_Mod.zip

LUCKY







Runes of Magic
Super-clonage!

SUNDIN ME L'AVAIT BIEN DIT : « UN MMORPG ? N'Y VA PAS, C'EST UN PIÈGE ». EN MÊME TEMPS, COMMENT RÉSISTER DEVANT UN LUCKY ERRANT DANS LES COULOIRS DE LA RÉDAC EN LANÇANT DES « SOIS DES NÔÔÔÔÔÔTRES ! », SON TEE-SHIRT DE LA HORDE SUR LE DOS ET SA MASSUE EN MOUSSE À LA MAIN ? HEIN ! COMMENT ?





Un scout seul au corps à corps, ça rime avec quoi ? « Mort », vous dites ?

J'avais juré qu'on ne m'y reprendrait plus. C'était il y a un an, quasiment jour pour jour, je lançais fièrement un « Jamais plus jamais » au monde du massivement multijoueur (En fait, c'est ma femme qui l'avait lancé… en même temps qu'un tas d'autres choses d'une relative lourdeur). Mais comme pour toutes les grandes addictions, il suffit d'un bref moment de faiblesse, pour que tout bascule à nouveau : quelques screenshots exposés avec dédain au détour d'un forum et un pitch qui a dû faire rêver des générations de pigistes : Ayvenas, un dieu en pleine crise d'identité, se découvre l'âme d'un écrivain. Un écrivain un peu particulier puisque tout ce qu'il couche sur le papier devient réalité. Page après page, il se crée un monde, Taborea, plein de fidèles sujets. Vous imaginez bien comment tout cela finit : révoltes desdits sujets, apocalypses punitives qui donneront naissance au royaume de Kolydia, votre nouvelle terre d'asile, remplie de monuments oubliés et de ruines épiques à nettoyer. En résumé, après un millier d'années de tueries, y a du ménage à faire et votre contribution sera des plus appréciées.



La maîtresse de maison est d'un goût exquis. Messieurs les développeurs, vous lisez dans mes pensées !

RUNES OF WARCRAFT

Alors qu'une guerre sans pitié fait rage entre les différents acteurs du marché MMO pour trouver LA nouveauté qui fera pleuvoir les milliards, le titre de Runewaker prend tout le monde à contre-pied et donne un nouveau sens à l'expression « reprendre les grands classiques du genre ». De sa plastique aux couleurs chatoyantes à son interface, tout vous rappellera immanquablement un hit de Blizzard bien connu. Runes of Magic pourrait donc être rangé dans la catégorie « clone de » sans autre forme de procès, s'il n'avait pas deux arguments de poids à ses côtés : il s'agit d'un « clone de », certes, mais un « clone de » rudement bien fait, et surtout, il vous coûtera la très modique somme de rien, nada, zéro. Et puis n'exagérons pas : RoM dispose tout de même de quelques particularités, comme son système de progression, qui fera plaisir aux nostalgiques du multi-classage à la sauce AD&D, la magie runique, qui vous offrira un large éventail d'upgrades pour personnaliser votre équipement, ou la gestion d'un home sweet home personnalisable. Le monde proposé est immense, le bestiaire conséquent, et histoire de tester ses capacités de destruction nouvellement acquises, le joueur peut aller accomplir l'une des nombreuses quêtes proposées ou se payer une cure de levelling en instance. Le modèle économique ne gêne en rien la progression, la partie payante étant réservée aux quelques bourgeois qui voudront se simplifier la vie avec du stockage supplémentaire, des objets inédits ou de petits coups de pouce sur certaines missions. Bêta oblige, certains points restent à travailler : une seule race disponible pour l'instant, une notion de faction anecdotique ou presque, et quelques désagréments techniques… Mais bon, vu le rapport qualité/prix du jeu, nous attendrons les patchs avec indulgence !

KRACOUKAS



Ce fameux rêve où vous vous retrouvez au taf à poil devant tous vos collègues ? Grâce à Runes of Magic, c'est possible !



Grand jeu concours THQ / Joystick

Gagnez le jeu
DAWN OF WAR II (version PC)
En répondant
à la question suivante :

Quelle est la date de création du magazine JOYSTICK ?

Chaque participant devra répondre à la question posée par courrier à l'adresse ci-dessouset indiquer ses coordonnées
Concours THQ / Joystick Yellow Media 101, 109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois Perret









THQ

« Yellow Media, SAS au capital de 1 218 475 euros et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 388 330 417, ayant son siège social au 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, organise un jeu concours en partenariat avec la société THQ France, ayant son siège social au 1, rue Saint-Georges, 75009 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 428 633 507. Ce jeu est gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de Yellow Media et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints), il en est de même pour la société THQ France. Le jeu concours sera ouvert à la date de publication du présent magazine, à savoir le 21 février 2009 et jusqu'au 21 mars 2009 minuit (cachet de la poste faisant foi). Le tirage au sort aura lieu le 25 mars 2009. Chaque participant devra répondre à la question posée sur papier libre en précisant ses coordonnées complètes à l'adresse suivante : Yellow Media - Joystick - Concours THQ, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les gagnants recevront les lots suivants : Du 1er au 30ème gagnant : 1 jeu « Dawn of War II » sur PC d'une valeur de 50 euros. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société Yellow Media, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly sur Seine (92), au 18, avenue Charles de Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media.»

Warhammer Online : Age of Reckoning

LE CASSE-TÊTE DU RvR OUVERT

AVEC LA SORTIE DE WARHAMMER ONLINE, ON Y CROYAIT TRÈS FORT : LE RVR OUVERT ÉTAIT LÀ, IL ÉTAIT STABLE, IL ÉTAIT JOUABLE ! HÉLAS, QUATRE MOIS PLUS TARD, MYTHIC DOIT REVOIR SES AMBITIONS À LA BAISSE EN LIMITANT L'ACCÈS AUX CITADELLES. MAIS QU'EST-CE QUI CLOCHE DONC AVEC LE RVR ?

Un dimanche soir sur Athel Loren. Plusieurs warbands de la Destruction sont rassemblés dans la Vallée de Kadrin et prennent les points de contrôle un par un. Tout ce que l'Ordre compte de connectés se précipite pour tenter d'empêcher l'ennemi de verrouiller la zone. Avec mes camarades de guilde, nous étions de ceux-là. Hélas ! Mal organisés et en large sous nombre, nous plions vite face à ce qui semble être une attaque soigneusement planifiée. Nous nous rabattons en pagaille sur la forteresse du Guet de Pierre pour y préparer notre défense, tandis que des bandes entières d'ennemis partent faire des scénarios pour achever de verrouiller la zone, ce qui ne leur prend guère plus d'une quinzaine de minutes. Malgré nos attaques de harcèlement, le « bus » adverse avance vers nos murailles et commence à jouer du bélier sous une pluie de sorts et de flèches, et ce, en dépit d'un lag serveur de tous les diables. La première porte est sur le point de craquer quand, soudain,... hurlements sur tous les canaux de TeamSpeak, le serveur nous claque entre les doigts comme une vulgaire ampoule à vide. Mais la machine se relance et les joueurs de la Destruction cadenassent à nouveau le Vallée de Kadrin pour partir derechef à l'attaque de la forteresse naine. La horde arrive une seconde fois au Guet de Pierre pour subir un nouveau plantage. Écœurés et révoltés, les « destrus » ne tenteront plus rien ce soir-là. Malheureusement, avec la multiplication des joueurs de niveau 40, ces crashs inopinés se font de plus en plus fréquents. Aussi, avant que Warhammer ne devienne injouable, Mythic a tenté la solution de la dernière chance : limiter le nombre de joueurs capables d'accéder aux citadelles afin d'alléger la charge des serveurs.


La forteresse du Reikwald.



C'EST UNE BASTON PRIVÉE, MONSIEUR

Cette restructuration du RvR a déclenché une vaste polémique dans la communauté des joueurs, même si depuis quelque temps, certains voyaient déjà le spectre de l'instanciation planer sur le jeu qui se voulait le parangon des guerres ouvertes. Désormais, le nombre de participants à chaque bataille est limité, mais au moins, les affrontements se déroulent dans de bonnes conditions. Voilà pourquoi cette modification redoutée n'a pas déçu. Ainsi, pour Denis « Denpxc » Courtin, le leader des WaR LegenD, « le nouveau système est intelligent et permet une confrontation équilibrée. En jeu, il n'empêche que rarement les guildes bien organisées de prendre ou défendre la forteresse, car leurs membres sont souvent de haut niveau (ndr : le serveur laisse d'abord entrer les joueurs de haut niveau), et même en nombre limité, ils peuvent remporter la victoire. Maintenant, lorsqu'un de nos membres arrive en retard, il ne peut plus nous rejoindre instantanément et doit patienter jusqu'à la fin de l'attaque, mais on fait avec. » Denpxc ne peut cependant s'empêcher de noter que « l'essence même de Warhammer était justement de proposer un jeu de masse sans limites, malheureusement la réalité a rattrapé Mythic. »

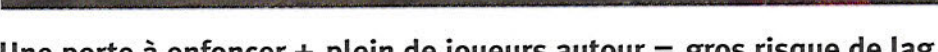
Denpxc fait une remarque importante : pour l'essentiel, les prises de citadelles ne seront plus qu'une partie fine entre grosses guildes. Les joueurs solitaires et les guildes de plus petite taille risquent de ne pas voir de sitôt les remparts du Reikwald.

UN CAS NON ISOLÉ

Warhammer Online étant le jeu RvR le plus exposé du moment, ses problèmes serveurs apparaissent comme les plus remarquables. Mais il est loin d'être






Une porte à enfoncer + plein de joueurs autour = gros risque de lag.





le seul à en souffrir ! En fait, tous les jeux qui tentent le pari des guerres ouvertes et massives doivent affronter des surpeuplements ponctuels, sources inépuisables de lags et de plantages. Même World of Warcraft, pourtant célèbre pour la stabilité de ses serveurs, s'est aussi pris les pieds dans le tapis du RvR ouvert. À Norfendre, les batailles rangées du lac Joug-d'Hiver occasionnent d'imparables problèmes de latence et parfois, des crashs serveurs.
Pour leur part, les vétérans de Dark Age of Camelot se souviennent des terribles ralentissements lors des empoignades entre Nécrites, Bretons et Avaloniens. Une situation qui n'a rien d'étonnant : le principe même du RvR ouvert implique qu'un grand nombre de joueurs peuvent changer de lieu en un temps très court pour attaquer ou assurer la défense d'un point stratégique. Et quand, comme dans le cas de Warhammer Online, il y a en plus un système de collisions à gérer (mine de rien, c'est lourd de conséquences sur les machines) la charge de travail pour les serveurs devient vite exponentielle.



Tant qu'on est entre défenseurs de l'Ordre, ça va...

PROFESSION : ÉBÉNISTE

Nous avons voulu comprendre ce qui, techniquement, empêchait encore aujourd'hui le RvR ouvert d'éclore pleinement et ce qui manque encore pour y parvenir. À dessein, nous nous sommes tournés vers GOA pour obtenir des réponses que nous n'avons pas vraiment obtenues. Ces derniers ont déployé une splendide langue de chêne brut, se bornant à détourner toutes nos questions pour nous servir une propagande commerciale de fort mauvais aloi. En décortiquant soigneusement les réponses de Rahim Attaba, chef de produit chez GOA, nous avons pu apprendre que « certaines zones sont beaucoup plus sollicitées que d'autres », et que « la limitation du nombre de joueurs sur ces zones constitue une étape importante, mais en aucun cas une solution définitive. » Enfin Rahim nous a annoncé que les deux axes de travail pour endiguer les problèmes de latences serveurs seront d'« améliorer le code Net du jeu et de déployer les zones des citadelles sur des serveurs spécifiques ». Il est sûr que cela imposerait des temps de chargement entre les fronts du Tiers 4 et les citadelles, mais si cela permet de revenir à des batailles non limitées en nombre de joueurs, la communauté pourrait grandement y gagner. Wait and see...

SAVONFOU


...mais dès que les « destrus » se pointent, on ne jure plus de rien.



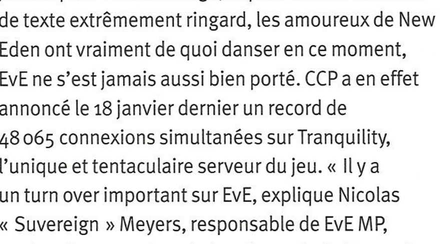
EvE Online

EvE ONLINE L'INCREVABLE

ALORS QUE NOMBRE DE MMO RÉCENTS QUITTENT LA SCÈNE LES PIEDS DEVANT, EVE ONLINE POURSUIT SON BONHOMME DE CHEMIN, ET CASSE MÊME LA BARAQUE EN BATTANT DES RECORDS DE CONNEXIONS. PETITE ENQUÊTE SUR LES RAISONS D'UN TEL SUCCÈS.







EvE, lève-toi et danse aaavec la viiiiiie ! L'écho de ta voix est venu jusqu'à moiiiiii ! Et mince, j'ai craqué. À ma décharge, et pour sauver ce début de texte extrêmement ringard, les amoureux de New Eden ont vraiment de quoi danser en ce moment, EvE ne s'est jamais aussi bien porté. CCP a en effet annoncé le 18 janvier dernier un record de 48 065 connexions simultanées sur Tranquility, l'unique et tentaculaire serveur du jeu. « Il y a un turn over important sur EvE, explique Nicolas « Suvereign » Meyers, responsable de EvE MP, un des plus gros sites de fans français du jeu, mais les arrivants étant plus nombreux que les partants, on a une augmentation régulière de la population. »



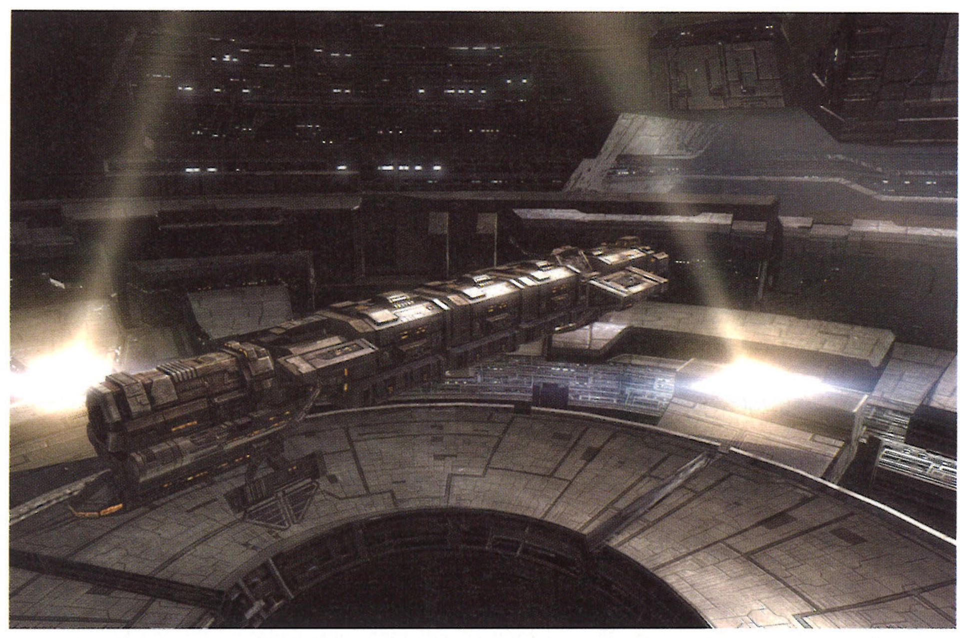
LE DIESEL DE L'ESPACE

Un succès qui peut surprendre pour un jeu sorti il y a bientôt 6 ans, et qui affichait péniblement 4 500 connexions en simultanée en 2003. En partant à la rencontre de la communauté francophone du serveur, on découvre très vite les différents postiers (ou facteurs, c'est pareil) responsables de cette prospérité. Tout d'abord, EvE a toujours été un peu mythique pour l'ensemble des joueurs PC.
Seul univers de type Space Opera dans un genre habituellement dominé par l'Héroïc Fantasy, jeu ardu où l'on peut tout perdre sur une maladresse et soft gourmand en ressources à son époque, EvE Online fascinait les joueurs, qui au début ont été peu nombreux à franchir le pas de la porte des étoiles. Depuis cette époque héroïque, la configuration minimum pour jouer dans de bonnes conditions s'est largement démocratisée, et de plus en plus de nouveaux venus ont toqué à la porte, encouragés par les offres promotionnelles plus agressives qu'un Moundir laissé en plein soleil. Ensuite, il faut bien noter que CCP a toujours eu à cœur de maintenir son bébé au goût du jour avec des extensions gratuites tous les six mois. D'ailleurs une amélioration drastique du moteur graphique est en chantier : après le 10 mars, l'ancien client du jeu n'aura plus cours et le passage à la version 2.0 du moteur graphique sera achevé.



Les Stargates sont des lieux à la fois fréquentés par les marchands et par tout ce que la galaxie compte de racailles opportunistes.





Le Wreathe, un exemple de vaisseau dédié à l'industrie.

EVE M'A TOUT APPRIS (SÉGOLÈNE ROYAL)

Pour impliquer au maximum ses joueurs dans l'évolution d'EvE, CCP s'appuie sur le Council of Stellar Management. Cette assemblée de joueurs élus représente la communauté auprès des développeurs à chaque fois que des décisions importantes sur l'orientation du jeu doivent être prises. Comme quoi, la démocratie participative ne nous vient pas de *Poitou*-Charentes mais bien de là-haut, quelque part entre Khanid et la Citadelle. Enfin et surtout, EvE fait partie de ces rares Univers Persistants à bénéficier d'une communauté mature et extrêmement soudée, réunie autour d'un gameplay hardcore et sans concession. « EvE Online est un univers extrêmement brutal. Paradoxalement, les différents clans de la communauté francophone entretiennent des relations si fusionnelles que c'est un peu Dallas tous les jours, explique Thomas « Bugrat Warhead » CEO (P.-D.G. en quelque sorte) de la corporation Astromechanica Maxima, et chef de l'Astromechanica Federatis, qui regroupe plusieurs grosses corporations francophones. En gros, tu peux être sûr que si tu t'exprimes en français et que tu n'es pas un idiot, les anciens vont t'aider juste pour le plaisir... et aussi un petit peu parce que le jeune joueur est une denrée très recherchée par les corporations. »

GRANDEUR ET POUSSIÈRE D'ÉTOILE

Dans un environnement dépendant à ce point des faits et gestes de la communauté, il faut bien que cette dernière soit un tant soit peu mature. « Dans EvE, ce sont les joueurs qui font les lois. On ne se sent pas mené par des PNJ, pour ça, il y a foultitude de jeux solo », m'explique Fufuneraire sur un Forum. Les joueurs bâtissent et abattent de larges alliances, spéculent sur le prix des matières premières, conquièrent et perdent de vastes empires stellaires, achètent des systèmes solaires entiers. EvE est peut-être le seul MMO réellement autogéré par des joueurs férocement capitalistes. Est-ce cela la formule du succès ? Lâcher la bride, faire confiance aux joueurs et avec le temps, il en sortira toujours quelque chose.

SAVONFOU



Même dans l'espace J.C. Decaux a fait son trou.

La valeur des marchandises fluctue au gré de l'offre et de la demande.



QUELLE EVE-OLUTION ?

2009 sera une année faste pour EvE online. Le 10 mars prochain sortira Apocrypha, une grosse extension qui apportera un système de trous noirs temporaires menant vers de nouvelles zones de l'univers gavées de nouvelles quêtes et de nouvelles technologies (ou plutôt d'anciennes technologies redécouvertes). Elle apportera aussi le « Tech 3 », une nouvelle catégorie de vaisseaux constitués de modules que l'on imbrique les uns dans les autres, chaque module déterminant une des caractéristiques dudit vaisseau.

Parallèlement à cela, une version boîte du jeu sera de nouveau disponible grâce à un partenariat avec Atari. Mais la vraie révolution viendra fin 2009 avec l'extension Walking in the Station qui, comme son nom l'indique, favorisera l'immersion du joueur en lui permettant d'incarner un avatar capable de se déplacer dans les stations spatiales et non plus un homme tronc en plan fixe. Une date à marquer d'une pierre blanche donc.

Quad mieux? AMD

Jusqu'ici, avoir un processeur Quad Core ne servait pas à grand-chose dans les jeux. La faute à DirectX et aux pilotes des cartes 3D. En attendant DirectX 11 qui devrait définitivement résoudre le problème, AMD propose avec ses Catalyst 9.1 des améliorations pour les possesseurs de processeurs à quatre cœurs, avec des gains qui peuvent atteindre 16 % dans Crysis. Toujours bon à prendre.



3.5 GHz

C'est la fréquence du futur Core 2 Duo E8700 d'Intel, l'un des derniers Core 2 qui verra le jour cet été. Il remplacera le E8600 cadencé à 3.33 GHz, vendu actuellement aux alentours de 250 euros.

Le Core 2 Duo E8600 est le processeur d'Intel dont la fréquence est la plus élevée actuellement.

Les remplaçantes des Radeon HD 4000

... sont attendues aux alentours du mois d'avril. Pour rappel, AMD dispose dans ses cartons d'une petite amélioration de ses cartes utilisant des GPU gravés en 40 nanomètres. Au programme, chauffe diminuée et un peu plus d'unités de calcul sur les modèles haut de gamme. Tant qu'elles ne sentent pas le poisson...

Édito

Le froid de l'hiver ne ralentit pas le monde du matériel qui continue à proposer ses nouveautés. Certes, quelques-unes d'entre elles sont décalées de quelques mois mais cela va nous laisser un peu plus de temps pour les décortiquer. Vous en avez déjà eu un avant-goût dans notre reportage sur le Consumer Electronics Show. Pour la suite, c'est ici...

C_Wiz



Accelero Xtreme

Pour ceux dont la GeForce GTX chaufferait un peu trop, Artic Cooling dévoile un des premiers systèmes de refroidissement alternatifs qui leur est dédié. Baptisé Accelero Xtreme GTX280, ce radiateur énorme est surplombé de trois ventilateurs silencieux de 92 mm. Le constructeur avance une baisse de température de 31 degrés par rapport au système d'origine. Comptez environ 45 euros.

Core i7 abordables

Les versions abordables (moins de 250 euros) des Core i7 et les nouvelles cartes mère qui les accompagneront (les chipsets P55) ont été retardées. Il faudra attendre la fin de l'été pour les voir débarquer. Pour rappel, ces processeurs utiliseront un nouveau socket, le 1066, et disposeront d'un contrôleur mémoire intégré double canal (contre triple pour les Core i7 haut de gamme).

Le micro ATX pour joueur?

Les cartes mère dédiées aux joueurs ont toutes pour point commun d'être massives. Les constructeurs utilisent en effet tous le format ATX pleine taille, ce qui oblige à utiliser une tour moyenne, voire grande. Sachant que la majorité des joueurs se contentent d'une seule carte graphique, Asus prépare une nouvelle gamme de cartes « Republic Of Gamer » utilisant le format micro ATX. De quoi faire tenir nos PC dans des boîtiers plus petits (les cartes mère microATX sont limitées en taille à 24 cm par 24 cm), et pourquoi pas s'inspirer de ce que propose Hewlett Packard avec son Firebird (voir notre dossier sur le CES).

Phenom II AM3



Les deux nouveaux Phenom II d'AMD restent compatibles avec les anciennes cartes mère au format AM2+.

Les Phenom II compatibles avec la mémoire DDR3 viennent d'arriver un peu en retard pour ce numéro. Le constructeur lance deux modèles particulièrement abordables, le Phenom II X4 810 et le Phenom II X3 720 Black Edition. Cadencés à 2.6 et 2.8 GHz, ils seront vendus aux alentours de 170 et 140 euros. Le modèle X3 est un triple cœur dont le coefficient multiplicateur est débloqué. Potentiellement un très bon processeur pour les joueurs fauchés, ce que nous ne manquerons pas de vérifier dans notre prochain numéro.

GT212



Dans notre test des GeForce GTX 285 que vous trouverez dans ces pages, on vous indique que ces cartes sont un peu en retard sur le planning qui avait été prévu par Nvidia. Ces cartes haut de gamme ne devraient pas rester très longtemps sur les étals puisque leur succession arrivera vers mai. La nouvelle puce, baptisée GT212, fera passer l'architecture des GTX 280/285 aux 40 nanomètres. Nvidia profitera de la taille réduite de la puce pour rajouter pas moins de 400 millions de transistors, soit 60 % d'unités de calcul en plus. Le constructeur pourrait également utiliser pour la première fois de la mémoire GDDR5 (comme AMD sur ses Radeon HD 4870). Tout ça nous fera patienter jusqu'à la rentrée où les premières cartes graphiques DirectX 11 devraient commencer à pointer le bout de leur nez.

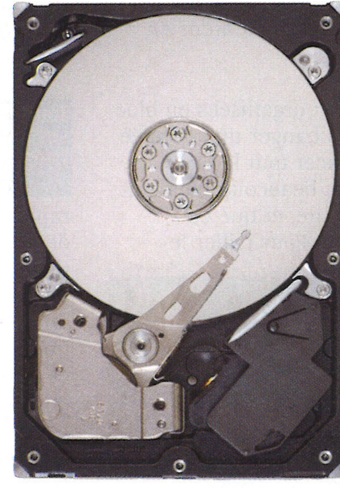
GA-EX58-UD3R

Derrière ce nom biscornu se cache une carte mère Gigabyte pour Core i7. Elle se distingue par son prix puisque c'est la première carte disponible sous la barre des 200 euros (la majorité d'entre elles sont vendues entre 250 et 300 euros). Elle garde l'essentiel, à savoir deux ports PCI Express 16x et quatre slots mémoire DDR3 (contre 6 sur les modèles plus haut de gamme). De quoi contenter ceux qui sont attirés par les derniers-nés d'Intel mais qui trouvent désespérant de devoir mettre aussi cher dans une carte mère que dans un processeur...



Barracuda

Si vous avez acheté un disque dur Barracuda 7200.11 de chez Seagate ces derniers mois, vous avez peut-être vu votre disque dur disparaître un beau matin en allumant votre PC. Un méchant bug dans le firmware des disques en est la cause et le constructeur a un peu ramé pour proposer un correctif. Heureusement, la chose est aujourd'hui réparée et vous pourrez télécharger les nouveaux firmware pour votre disque sur le site de Seagate. Le constructeur s'est même engagé à aider ses clients à récupérer les données de tout disque qui n'arriverait pas à être corrigé par les mises à jour. C'est toujours ça de pris. Du coup, cette histoire aura éclipsée la sortie des Barracuda 7200.12. Ces nouveaux disques haut de gamme ont la particularité d'utiliser des plateaux de 500 Go, ce qui permet de fabriquer des disques d'un téraoctet particulièrement silencieux. Le modèle 500 Go est proposé à un prix très serré d'environ 50 euros.



Le 7200.11 de Seagate est touché par le bug, ainsi que les DiamondMax 22 de Maxtor.



Caviar Green

Western Digital propose lui aussi des disques durs avec des plateaux de 500 Go. Le constructeur ose même un modèle de 2 teraoctets dans sa gamme Caviar Green. Ce disque « écologique » dispose d'une vitesse de rotation limitée à 5400 tours par minutes (les disques haut de gamme classiques tournent à 7200 tours). Les performances sont donc un peu plus faibles avec « seulement » 90 Mo/seconde en lecture et 80 en écriture. Le prix de cette nouvelle bête de stockage est annoncé aux alentours de 230 euros.

C'est quoi? un SSD pour joueur?

DU DÉBIT!



Samsung propose pour l'instant le meilleur rapport qualité/prix avec son modèle MLC de 64 Go disponible pour environ 230 euros. Un prix qui sera divisé par deux dans quelques semaines grâce à la concurrence.

Si le concept du SSD est à peu près clair pour tout le monde, remplacer les plateaux d'un disque dur par de la mémoire flash et savoir ce qui différencie un bon SSD d'un mauvais l'est beaucoup moins. Sachant qu'ils seront abordables d'ici quelques semaines, il est temps de faire le point.

C_Wiz

Tout ce qui brille n'est pas en or, et de la même manière, tout ce sur quoi il y a marqué SSD n'est pas une merveille. De nos jours, ce qui comporte de la mémoire flash est qualifié de SSD. En pratique, c'est un peu plus compliqué car pour tirer de vraies performances, il vous faut un contrôleur capable de piloter les puces mémoire. En partie à cause du défaut le plus commun de la mémoire flash, sa lenteur en écriture.

Je fais un blocage...

Les puces mémoire sont organisées en bloc (de 128 Ko), et pour y changer une donnée à l'intérieur, il faut effacer tout le bloc. C'est pour cela qu'il est beaucoup plus lent d'écrire sur une clef USB que d'y lire, et que cela empire lorsqu'elle est quasi pleine. Pour palier le problème, les constructeurs de SSD ont plusieurs solutions. La première est de toujours garder des blocs libres. C'est un peu comme si au lieu de corriger une lettre que vous veniez d'écrire à la main, vous en réécriviez une depuis le début et recycliez le papier de la lettre précédente. Pour un humain, cela fatigue le poignet mais pour un SSD, en fait, c'est beaucoup plus rapide de procéder ainsi. Le recyclage, qui est très long, peut se faire plus tard, l'important est d'écrire le plus vite possible et de passer à autre chose. L'autre méthode est plus simple : utiliser une puce de mémoire cache très rapide dans laquelle on stocke les données à écrire pour plus tard. Les meilleurs SSD cumulent bien souvent les deux méthodes. Naïvement, on pourrait se dire qu'après tout, pour un jeu, seules les performances en lecture comptent. On parle après tout de temps de chargement. C'est souvent plus compliqué, déjà parce que les jeux écrivent parfois des données au milieu des lectures. Et si ce n'est pas lui, cela peut être votre antivirus, Windows ou un client de messagerie instantanée. Dans la pratique peu importe, dès que votre SSD est « dérangé », ses performances en lecture chuteront.

Le SSD MLC de 80 Go d'Intel est ce qui se fait de mieux pour l'instant en termes de performances avec des débits en lecture qui dépassent les 200 Mo/secondes (un très bon disque dur tourne autour de 100 Mo/sec). Son prix le rend malheureusement inabordable (plus de 600 euros).

Tout sur la latence ?

L'autre point est plus sournois, souvent un SSD bas de gamme vous est vendu sur sa rapidité à faire démarrer Windows. La promesse faite aux joueurs étant que cette rapidité se traduira automatiquement sur les temps de chargement dans les jeux. Autant vous le dire, c'est totalement faux. Le gain principal dans le démarrage de votre système d'exploitation vient du fait que les données sont éparpillées. Il y a des tas de fichiers à lire, placés à des endroits différents sur le disque dur, et la latence des SSD (leur capacité de passer d'un endroit du « disque » à l'autre) étant instantanée, même les moins chers des SSD passent pour des foudres de guerre. Les développeurs de jeux, eux, sont plus pragmatiques et rangent leurs données dans de gros fichiers. Les données à lire pour charger un niveau sont les unes derrière les autres et une latence instantanée ne changera rien : seuls les débits annoncés compteront ! Vous comprendrez donc que l'on insistera fortement sur ce point dans nos tests de SSD à paraître dans les prochains numéros.







Retrouvez le suspense saisissant, l'action et l'horreur qui font de F.E.A.R. 2, UN JEU HORS NORME !

Joystick (1 an/13 n°)	90,35€*
+ Le jeu F.E.A.R. 2™ (version PC)	49,99€**
Total	~~140,34€~~

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P216

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°s** **+ le jeu F.E.A.R. 2™** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,34 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_|_|_| (validité 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

* Champs obligatoires

Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). **Vous pouvez acquérir le jeu " F.E.A.R. 2™" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/09.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En applicat on de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



Nous remercions chaleureusement Asus qui nous a fait parvenir la version « TOP » de sa GTX 285. Par rapport au modèle d'origine, elle est vendue pré-overclockée et plus chère : 40 euros de plus pour un gain de 4 % de performances...

Nvidia GeForce GTX 285

Baissez-moi ce prix !

Si l'on met de côté les cartes équipées de plusieurs GPU, c'est Nvidia qui portait la couronne de la carte 3D la plus rapide de l'univers avec sa GeForce GTX 280. Jusqu'à maintenant puisque le constructeur nous en propose aujourd'hui une version améliorée. De quoi nous faire patienter en attendant l'arrivée de DirectX 11 ?

C_Wiz

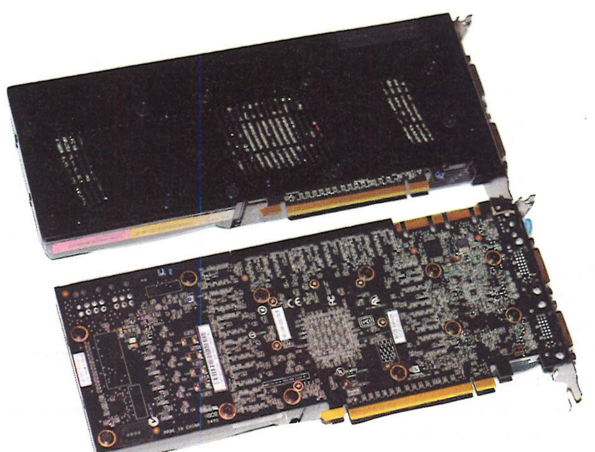


Quelques petites modifications ont été apportées au design de la carte. Toutes les puces mémoire sont placées autour du GPU, il n'y en a plus sur le dos de la carte qui est sensiblement moins chaud qu'auparavant.

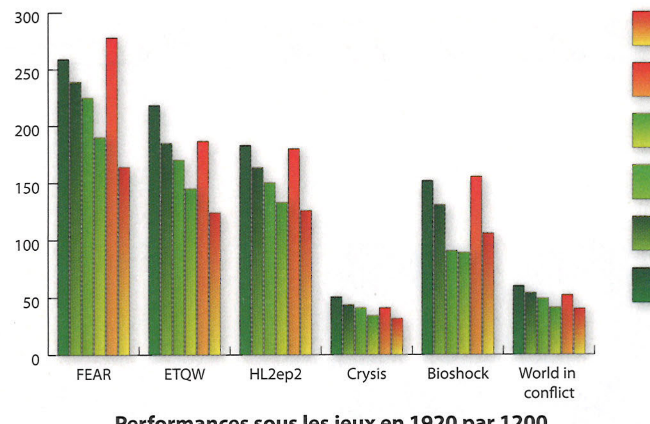
Vous sentez ce petit parfum de renouveau ? Cela fait quelques semaines en effet que l'on voit arriver de nouvelles versions de cartes graphiques que l'on connaît. On avait eu la version 2 de la GeForce GTX 260, suivie immédiatement par une troisième version. Et aujourd'hui c'est au tour de la GeForce GTX 280, l'actuel haut de gamme de Nvidia d'avoir droit à sa petite cure de jouvence. Techniquement, c'est la puce qui est utilisée par Nvidia sur ses cartes haut de gamme qui a évolué. Le constructeur l'a en effet fait passer d'un procédé de fabrication en 65 nanomètres à un en 55 nanomètres. L'intérêt pour nous est double. Comme la puce est plus petite, elle consomme moins. Et comme elle consomme moins, elle chauffe moins à sa fréquence de base. Et donc, elle peut être mieux overclockée. Sinon, comme on aime bien gâcher les secrets, on vous dira que cette puce aurait dû être lancée bien plus tôt, mais que Nvidia a eu quelques problèmes pour la finaliser. Heureusement, aujourd'hui tout fonctionne.

Une GTX 280 overclockée ?

La puce GT200b utilisée pour cette nouvelle carte reprend les caractéristiques de la version précédente (le GT200 de la GTX 280). Même nombre d'unités de calcul (60 groupes de 4), même bus mémoire (512 bits). C'est du côté des fréquences que cela change. La puce gagne 46 petits MHz, ce qui de prime abord n'excitera pas les foules. Si vous suivez depuis quelque temps les puces graphiques de Nvidia, vous savez cependant que ce n'est pas si simple. À l'intérieur de la puce graphique, il y a plusieurs fréquences d'horloge. Celle qui n'a pas beaucoup bougé (passant de 602 à 648 MHz), c'est la fréquence principale, celle qui contrôle les parties qui jouent le rôle d'intendance. La partie principale, les unités de calcul, dispose de son propre signal d'horloge. Sur une GTX 280, ces dernières tournaient à 1296 MHz. Pour la GTX 285, la fréquence monte de 14 %, passant à 1476 MHz. La nouvelle venue dispose donc d'un avantage sympathique pour les jeux gourmands sur le plan des shaders (les programmes graphiques qui font tourner tous les « effets »). Du côté de la mémoire, on trouve toujours de la GDDR3 comme sur toutes les cartes pour joueurs de Nvidia. La fréquence est, elle aussi, revue à la hausse puisqu'elle passe de 1107 à 1242 MHz (12 % d'augmentation). Pour vous donner un point de comparaison, on obtient 38 % de bande passante en plus qu'une ATI Radeon HD 4870. Une puce plus petite est censée consommer moins d'énergie, et donc vous coûter moins cher sur votre facture EDF. En jeu, ça ne se verra pas beaucoup puisque comme les fréquences ont augmenté, on retrouve des valeurs similaires. Dans la pratique, on a mesuré que la GTX 285 consomme 2 Watts de moins que la 280. En revanche, au repos (bureau Windows, etc.), c'est une autre histoire avec une baisse de 20 Watts. toujours bon à prendre. Nous avons également vérifié que la carte chauffait significativement moins : une perte de 8 degrés en



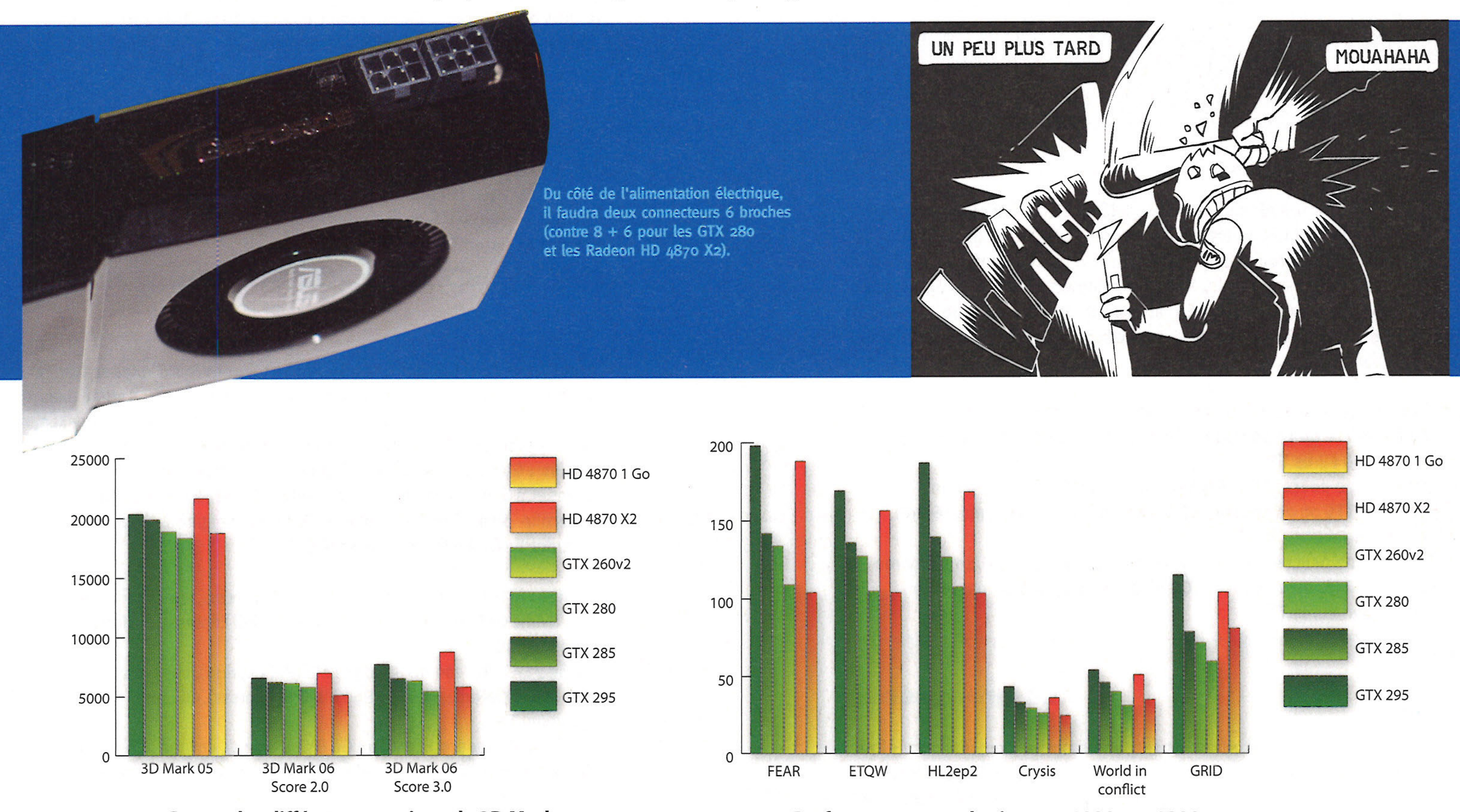
Nvidia en a profité pour supprimer la plaque de protection à l'arrière de sa carte (GTX 280 en haut, 285 en bas).



Performances sous les jeux en 1920 par 1200 sans anti-aliasing

charge. Cela donne 58 degrés mesurés à l'arrière de la carte, soit une température assez faible, du niveau d'une Radeon HD 4870 512 Mo.

Et dans les jeux ? Quand on regarde les performances dans les jeux, la GTX 285 arrive à mettre toutes les autres cartes classiques d'accord. Par rapport à la GTX 280, le gain de performance est d'une petite dizaine de pour cent, la situation variant (comme toujours) selon les jeux. En moyenne, la carte parvient à se placer devant la plus rapide des cartes mono GPU d'ATI (la Radeon HD 4870 pour ceux qui ne suivent pas) de 17 %. Cela paraît donc plutôt pas mal la Radeon HD 4870 X2, le modèle bi GPU d'ATI dont le prix est passé, vous l'aurez deviné, à 370 euros. Et là c'est sans appel: comptez entre 25 et 35 % (avec anti-aliasing) de performances en plus pour la carte bi GPU d'ATI qui est vendue au même prix que la GTX 285. Alors certes, la X2 est une carte multi GPU avec toutes les conséquences que cela peut avoir (pilotes pas toujours à jour pour les derniers jeux par exemple), sans oublier que la Radeon HD 4870 X2 a une consommation électrique plus haute (68 Watts en plus en charge) et un bruit plus élevé de son ventilateur. En l'état, on est donc partagés. Parce que la carte de Nvidia est excellente sur le plan des performances. Certes, on regrette



Du côté de l'alimentation électrique, il faudra deux connecteurs 6 broches (contre 8 + 6 pour les GTX 280 et les Radeon HD 4870 X2).

Scores des différentes versions de 3D Mark en 1920 par 1200

Performances sous les jeux en 1920 par 1200 avec anti-aliasing 4x

C'est quand on regarde le prix respectif des cartes que l'on commence à comprendre ce qui ne va pas. En effet, Nvidia place la GTX 285 au prix ou était vendu jusqu'ici la GTX 280, soit entre 350 et 370 euros environ. Le souci, c'est qu'AMD a encore baissé ses prix. La marque n'arrête pas de réduire le prix de ses produits. Les HD 4870 sont 17 % moins performantes, mais 40 % moins chères (220 euros pour une version 1 Go, 200 pour la version 512 Mo) ! En soit les très haut de gamme ont toujours eu des prix surévalués par rapport aux modèles plus abordables, donc ce n'est pas trop une surprise.
Là où les choses se compliquent, c'est quand on regarde toujours qu'elle ne soit pas compatible DirectX 10.1 (ce qui pourrait avoir une conséquence sous Windows 7), mais sur le plan des performances, de la consommation et du bruit, il n'y a pas grand-chose à redire. Sauf sur son prix, surévalué. En attendant que Nvidia s'aligne et rapproche la carte des 300-320 euros, ceux qui souhaitent une carte très haut de gamme pourront chercher des bonnes affaires du côté des « vieilles » GeForce GTX 280. Comptez environ 320 euros pour celles-ci. Pour les autres, le rapport qualité prix de l'offre d'ATI est tel qu'il est difficile de trouver des raisons de dépenser plus.



Comme vous n'achetez pas assez de PC, les stocks des constructeurs sont remplis et même si l'on va constater quelques petites baisses de prix, il faut surtout s'attendre à voir la durée de vie des produits rallongée. N'attendez pas de révolution avant l'automne...

C_WIZ

Le moniteur

Pour les moniteurs 3D comme le 2233RZ de Samsung ou le VX2265wm de Viewsonic, il faudra être encore un peu patient. La disponibilité est annoncée aux alentours de mars-avril avec un prix un peu plus élevé que celui des 22 pouces actuels. Il faudra compter environ 320 euros selon les premières estimations. En attendant, on notera que Viewsonic a légèrement baissé le prix de son excellent 2262wm. De quoi satisfaire les joueurs les plus exigeants...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

Le processeur

Les nouveaux Phenom II en socket AM3 arriveront au moment où vous lirez ces lignes. La grande nouveauté de ces derniers est qu'ils supportent la mémoire DDR3. Là où ça se complique, c'est que les Phenom II les plus haut de gamme ne sont disponibles qu'au format AM2+. Je sais, c'est à s'arracher les cheveux... Pendant ce temps-là, les prix des premiers Phenom II se sont tassés tout comme quelques modèles chez Intel, mais pas ceux qui nous intéressent.

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 140 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 GHz/FSB 1066/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 920 (2,8 GHz/Socket AM2+) 200 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz/Socket AM2+) 240 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 290 euros TTC environ.

Le disque dur

Les annonces faites au CES ont de quoi nous faire saliver, Sandisk, OCZ et Samsung vont se faire la guerre sur les SSD pour joueurs d'ici à deux mois. 150 euros pour 60 Go, c'est ce qui est annoncé. Du coup, on va vous conseiller fortement d'attendre, vous ne trouverez rien de propre actuellement pour moins de deux fois ce prix ! En attendant, vous pouvez continuer à voir gros, les disques durs de grande taille ne sont pas près de voir baisser leurs prix.

Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 100 euros TTC.

Le refroidissement

Nous avons vu quelques solutions intéressantes du côté du refroidissement lors du CES, les plus intéressantes concernant les cartes 3D. Car il ne sert à rien de se mentir, ce sont ces dernières qui chauffent le plus de nos jours. En attendant que ces merveilles sortent, nous restons sur nos recommandations actuelles.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

La carte vidéo

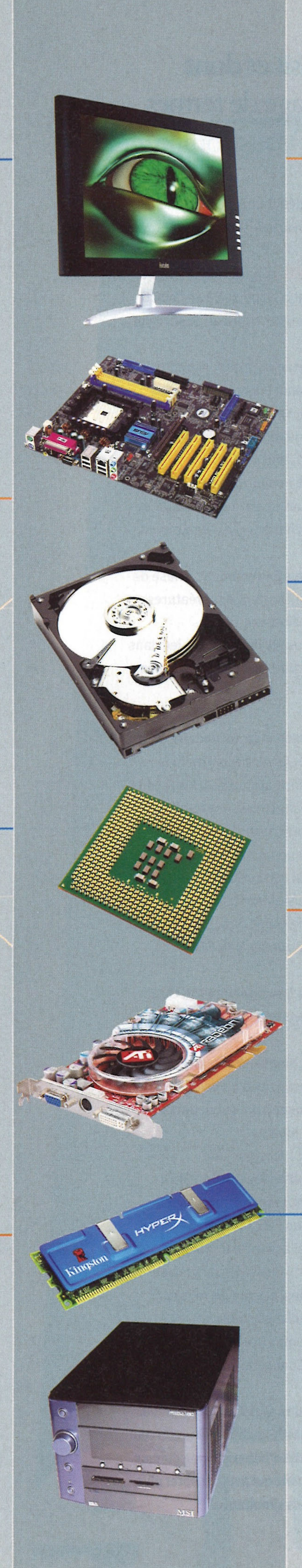
Avec l'arrivée des GeForce GTX 285, AMD a revu une fois de plus ses tarifs à la baisse. On gagne une dizaine d'euros sur les 4830 et les 4850, mais c'est du côté de la 4870 que les choses sont les plus intéressantes. La version avec 512 Mo de Ram se trouve à 170 euros actuellement et la version 1 Go à 220 euros chez Sapphire. C'est un peu plus cher chez les autres et, à tout prendre, on vous conseille la Golden Sample de Gainward, beaucoup plus silencieuse que la Toxic de Sapphire. Pour la 4850, regardez l'excellente IceQ 4 chez HIS.

Config 1 : ATI Radeon HD 4830 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 220 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 285 1024 Mo (PCI Express), environ 370 euros TTC.

L'alimentation

Pas la peine de faire comme si on ne vous avait pas vu. On le sait, les temps sont durs et vous avez envie d'acheter une alimentation premier prix. Sauf que c'est la plus mauvaise idée du monde et si, à Joystick, on veut vous laisser faire vos propres erreurs, celle-là peut néanmoins vous coûter tellement cher que l'on préfère insister : ne mettez pas moins de 60 euros dans votre alimentation et n'utilisez pas les alimentations fournies avec des boîtiers de marque inconnue. Vous êtes prévenu.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



La carte mère

C'est ici que tout devient un peu compliqué puisque, théoriquement, les processeurs AM3 (comme le Phenom II 720 de la config 1) sont censés marcher sur les cartes mère AM2+. À condition de flasher le BIOS avant, ce qui peut être un problème si vous n'avez pas d'autre processeur sous la main pour le faire. La solution la plus simple est d'opter directement pour une carte AM3, comme la M4A79 d'Asus (qui gère la DDR3 sur le modèle –T). Et si vous n'avez rien compris, vous avez le droit d'aller chez Intel aussi.

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G / Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K3 Deluxe (Intel P35/Socket 775), environ 150 euros.
Config 3 : Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX / Socket AM3), environ 170 euros TTC ou Asus P6T Deluxe (Intel X58 / Socket 1366), environ 290 euros.





Le boîtier

D'ici à un mois, le Nine Hundred II devrait être disponible chez Antec. Il s'agit d'une nouvelle version de son boîtier pour joueur, qui a récupéré les améliorations du modèle maxitour, très haut de gamme, le Twelve Hundred. On appréciera particulièrement la présence des filtres à poussière, tellement pratiques. Pour ceux qui souhaitent un bon boîtier avec alimentation intégrée sans pour autant dépenser une fortune, regardez du côté du Centurion 590 chez Cooler Master ou du rétro Sonata III d'Antec.

Configs 1 et 2 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 3 : Antec P182/3 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC



La Ram

Le prix de la mémoire continue de baisser, après la DDR2, que l'on peut trouver à moins de 10 euros le Go sur le Net, la DDR3 voit ses prix se tasser. Trop de production reste sur les bras des constructeurs de barrettes qui sacrifient leurs prix. Si vous avez besoin de DDR2 pour l'une de vos machines, c'est le moment ou jamais, avant que la production se coupe.

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 50 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 65 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC8500 (3 x 1 Go, 1066 MHz, CAS 7), environ 80 euros TTC.





Le lecteur/graveur de DVD

Calme plat du côté des graveurs de DVD, leur prix est tellement serré qu'il ne tombera pas plus bas. Pour les combos capables de lire également les Blu-Ray, les prix restent aux alentours des 110 euros aussi bien chez Pioneer que chez LG, les deux constructeurs les mieux positionnés sur le secteur. Les graveurs baissent, eux, comptez 180 euros pour le GGW H20L de LG qui grave les Blu-Ray et lit les HD-DVD. Pour ceux qui ne nous auraient pas écoutés...

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-Ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.

Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

APM : Acronyme désignant le nombre d'Actions par Minute accomplis par le joueur (un clic, une sélection... une action quoi!).

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

F2P OU FREE TO PLAY : Jeu gratuit. Cela dit, généralement un F2P désigne un MMO gratuit.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GAME DESIGNER : Personne au métier bien compliqué, chargée de définir les lignes directrices d'un jeu. L'univers, le scénario, et surtout le gameplay, à la base, tout vient de lui.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HARDCORE GAMER : Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.

HEADSHOT OU HS : Tir en pleine tête.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

ITEM SHOP : En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Night.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

MMOG : Massively Multiplayer Online Game. Un MMOG désigne le genre du MMO en général, qu'il s'agisse d'un jeu de stratégie (MMORTS), de rôle (MMORPG), de tir (MMOFPS)...

MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

Noob, NOOB : Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va!

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

REROLL : Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.

RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.

STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

STRAFE : Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

UMMOG : : Ultra Massively Multiplayer Online Game. Un MMOG jouable sur un serveur à très grande capacité d'hébergement, comme par exemple Eve Online qui peut accepter plus de 10 000 connexions simultanées.

lexique

1000 VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122
+ DE VIDÉOS: VIDEOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

- 494 787 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
- NEW ! 494 788 But de Maradona: 1986
- NEW ! 494 789 But de Van Basten: 1988
- NEW ! 494 790 But de Pelé: 1958
- NEW ! 494 791 Tuning et jolies filles!
- NEW ! 494 792 Âge de glace 2: Extrait 2

10 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 494860 au 81122 pour Twilight-Decode
+ DE SONNERIES: Titre ou Genre ou SON au 81122
Exemples: JohnRambo au 81122, Rap au 81122 ou SON au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

RAP, RNB
- Beggin' 494 793
- C'est chelou 494 794
- Ça fait mal NEW 494 795
- Ce qu'ils aiment NEW 494 796
- Dangerous 494 797
- Disturbia 494 798
- Entre toi et moi 494 799
- If I were a boy 494 800
- J'aime trop ton boule 494 801
- Les cités d'or 494 802
- Lollipop 494 803
- Ma France à moi 494 804
- Magic 494 805
- Miss independent NEW 494 806
- Molotov 4 494 807
- Rap game NEW 494 808
- Salade tomates oignons NEW 494 809

POP, ROCK
- (You drive me) Crazy 494 810
- Circus NEW 494 811
- Girlfriend 494 812
- Hot 'n cold 494 813
- Hotel California 494 814
- I kissed a girl NEW 494 815
- Like a hobo NEW 494 816
- Paint it black 494 817
- S.O.S. 494 818
- So what NEW 494 819
- Talons 494 820

MÉTAL, HARD ROCK
- Back in black 494 821
- Hell bells 494 822
- Highway to hell 494 823
- Master of puppets 494 824
- Nothing else matters 494 825
- Psychosocial 494 826
- Thunderstruck 494 827
- What I've done 494 828

VARIÉTÉS
- Si tu pouvais fermer ta gueule 494 829
- Allumer le feu 494 830
- Appelle mon numéro 494 831
- Aux arbres citoyens 494 832
- C'est ma Terre 494 833
- Carmina burana 494 834
- Double je 494 835
- Hallelujah 494 836
- J'ai demandé à la lune NEW 494 837
- L'aigle noir 494 838
- Les bobos 494 839
- Liberta NEW 494 840
- Little dolls NEW 494 841
- Mon p'tit gars 494 842
- Mozart-Tatoue moi NEW 494 843
- On s'attache 494 844

VARIÉTÉS (suite)
- Rayon de soleil 494 845
- Rue des étoiles NEW 494 846
- Toi + Moi 494 847
- Tu es ma came 494 848
- Womanizer 494 849

DANCE, ELECTRO
- C'est beau la bourgeoisie 494 850
- Everytime we touch 494 851
- Flash In the night 494 852
- Biloute! Monte l'son! 494 853
- Infinity 2008 494 854

TOP!
TOP au 81122: top permanent!
- Toi + Moi 494 855
- Si tu pouvais fermer ta gueule 494 856
- Hot 'n cold 494 857
- Infinity 2008 494 859
- Twilight-Decode 494 860
- Rayon de soleil 494 861
- Womanizer 494 862
- Beggin' 494 863
- If I were a boy 494 864
- Mozart-Tatoue moi 494 947
- Plus belle la vie 494 858
- Les frères Scott 494 865
- Les Experts (CSI)-Miami 494 866

- La puerta del cielo 494 867
- No stress 494 868
- Seventies NEW 494 869

ZOUK, REGGAE
- Décalé gwada 494 870
- In the party NEW 494 871
- Mini kawoulé NEW 494 872
- No woman no cry 494 873
- Zouglou dance 494 874

ITALIE, LATINO
- La Camisa Negra 494 875
- Obsession 494 876
- Porque te vas 494 877
- Sara perche ti amo 494 878
- Ti amo NEW 494 879

CINÉ, TV
- 24h-Sonnerie CTU 494 880
- Agence tous risques 494 881
- Amicalement vôtre 494 882
- Benny Hill 494 883
- Bob l'éponge 494 884
- Cold Case 494 885
- Dr House (US)-Teardrop 494 886
- Dr House 494 887

CINÉ, TV (suite)
- Dragon Ball GT 494 888
- Dragon Ball Z 494 889
- Dragon Ball Z-Chala head chala 494 890
- Dragon Ball Z-We got power 494 891
- Full metal alchemist 494 892
- Ghost NEW 494 893
- Grey's anatomy NEW 494 894
- Grey's Anatomy-How to save a life 494 895
- GTO 494 896
- Il était une fois dans l'Oued 494 897
- James Bond 494 898
- John Rambo 494 899
- L'exorciste 494 900
- La 7ème compagnie 494 901
- La panthère rose 494 902
- La soupe aux choux 494 903
- Le Parrain 494 904
- Le Parrain-Parla piu piano NEW 494 905
- Le roi lion 494 906
- Le seigneur des anneaux 494 907
- Les aventures de Rabbi Jacob 494 908
- Les bronzés font du ski 494 909
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 494 910
- Les Experts (CSI)-Miami 494 911
- Les frères Scott 494 912
- Les mystérieuses cités d'or 494 913
- Les Simpson 494 914
- Les tontons flingueurs 494 915
- Midnight Express 494 916
- Mission Impossible 494 917
- Naruto 494 918
- Naruto Shippuden 494 919
- Naruto-Go 494 920
- NCIS 494 921
- Pirates des Caraïbes 3 494 922
- Plus belle la vie 494 923
- Prison Break S1 494 924
- Pulp Fiction 494 925
- Quelque part 494 926
- Requiem for a dream 494 927
- Resident evil 494 928
- Rocky III-Eye of the tiger 494 929
- Sex & the City la série 494 930
- Taxi 4-Quoiqu'il arrive 494 931
- Titanic 494 932
- Top Gun 494 933
- Twilight-Bella's lullaby NEW 494 934
- Twilight-Decode 494 935
- Twilight-Flightless bird, american mouth NEW 494 936
- Twilight-Full moon NEW 494 937
- Twilight-I Caught Myself NEW 494 938

PUBS TV
- Numéricable-D.A.N.C.E. 494 939

FÊTES
- Bali Balo 494 940
- J'ai la... qui colle 494 941

HYMNES, RÉGIONS
- An Alarc'h 494 942
- Hymne Breton 494 943
- Hymne Corse 494 944
- Hymne France-La Marseillaise 494 945
- Hymne Italie 494 946

900 SONNERIES HUMOUR

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 494963 au 81122 pour Moteur de moto
+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

- Alerte bombardement NEW 494 948
- Bébé appelle maman 494 949
- Bébé mort de rire NEW 494 950
- Bébé qui rigole NEW 494 951
- Bébé se marre NEW 494 952
- Bébé tout fou! 494 953
- Bombardement et D.C.A. 494 954
- Bruits érotiques 494 955
- Chant de canari NEW 494 956
- Festival de pets 494 957
- Fou rire de bébé NEW 494 958
- Message d'aéroport " Un texto..." NEW 494 959
- Miaulement de chat 494 960
- Mitrailleuse lourde 494 961
- Moteur de Ferrari NEW 494 962
- Moteur de moto NEW 494 963
- Portable pervers 494 964
- Réveil militaire NEW 494 965
- Sirène de police 494 966
- Star Wars-Combat au sabre laser 494 967
- Téléphone des années 30 494 968
- Ton téléphone te parle 494 969
- Ultrasons extraterrestres 494 970
- "Allo! Ici la gendarmerie!" NEW 494 971
- "Décroche biloute! " (Ch'ti) NEW 494 972
- "Décroche ou j'le pète!" (hystérique) 494 973
- "Décroche!" (Mafieux) 494 974
- "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 494 975
- "Dicroche mon fils, c'i ta mère" 494 976
- "Je réponds pas aux cons..." NEW 494 977
- "Mais décroche!!" (hystérique) 494 978
- "Moi j'ai un texto" (Moqueur) NEW 494 979
- "Ouvrez, police!" NEW 494 980
- "T'as reçu un texto garçon" (Ch'ti) 494 981
- "Votre mission..." 494 982
- "Wesh ma couille! Bien ou bien?" 494 983

1000 LOGOS PRÉNOM

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
Exemple: 491715Sophia au 81122
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

- 491 712 Morgane
- 491 713 ARTHUR
- NEW ! 491 714 Lenny et Katel
- NEW ! 491 715 Sophia
- NEW ! 491 726 Mounia
- NEW ! 491 895 Quentin
- 491 906 Julien
- 491 913 Bruno
- NEW ! 491 914 SYLVAIN
- 491 929 Camille

I ♥ JULIEN
L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
PAS TOUCHE ! CE PORTABLE EST A SYLVAIN
CAMILLE — AVEC TOI JE SUIS AU PARADIS !

1700 JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 83111
Exemple: envoyez par SMS 494992 au 83111 pour Resident Evil Degeneration
+ DE JEUX: JEUX au 83111 pour choisir dans tout le catalogue !

- 495 019
- NEW ! 495 018
- 494 985
- 494 986
- 494 987
- 494 988
- 494 989
- 494 990
- 494 991
- NEW ! 494 992
- 494 984
- 494 993
- 494 994
- 494 995
- 494 996
- 494 997
- 494 998
- 494 999
- 495 000
- 495 001
- NEW ! 491 229
- 495 002
- NEW ! 495 003
- 495 004
- 495 005
- 495 006
- NEW ! 495 007
- 495 008
- NEW ! 491 230
- 495 009
- NEW ! 495 010
- NEW ! 495 011
- NEW ! 495 012
- 495 013
- 495 014
- NEW ! 495 015
- 495 016
- 495 017
- 495 044
- NEW ! 491 223
- NEW ! 491 231
- NEW ! 495 020
- 495 021
- 495 022
- 495 023
- 495 024
- NEW ! 495 025
- 495 026
- NEW ! 495 027
- 495 028
- NEW ! 491 233
- NEW ! 495 029
- NEW ! 495 030
- 495 031
- NEW ! 491 232
- 495 032
- 495 033
- NEW ! 495 034
- 495 036
- NEW ! 495 037
- 495 038
- 495 039
- 495 040
- 491 219
- NEW ! 495 041
- NEW ! 495 042
- 495 043
- NEW ! 495 035
- 495 046
- NEW ! 491 236 PAC-MAN Flipper
- 495 045 Super PAC-MAN
- NEW ! 495 047 Fête Foraine DX
- NEW ! 495 048 La Liane Infernale
- 495 049 Tetris
- 495 050 Block Breaker 2
- NEW ! 495 051 Empilez-les!
- 495 052 Super Puzzle Bobble
- 495 053 Zuma
- NEW ! 491 242
- NEW ! 495 054 Bulles Infernales 3en1
- 495 055 Midnight Billard 2
- NEW ! 495 056 Snooker Ligue 1
- NEW ! 495 057 Platinum Solitaire 2
- 495 058
- NEW ! 495 059
- NEW ! 495 060
- 495 061
- NEW ! 495 062
- NEW ! 491 711
- NEW ! 495 063 Puissance 4+Touché-coulé
- NEW ! 495 064 Trivial Pursuit
- NEW ! 495 065 5 Star Games
- 495 066 Mahjong
- NEW ! 495 067 Super Fruitfall 2
- NEW ! 495 068
- NEW ! 495 069
- 495 070
- NEW ! 495 071

persomobiles

81122*   0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 494863 au 81122 pour la sonnerie Beggin'.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

8000 LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 491973 au 81122 pour Braba Bear
+ DE LOGOS: LOGOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
Ce logo s'anime sur votre portable !

- 491 930
- NEW ! 491 931 Ce chien lèche ton écran!
- NEW ! 491 932
- 491 933
- NEW ! 491 934 Il lave votre écran!
- NEW ! 491 936
- 491 938
- 492 223
- 491 939 Il vous fait un clin d'oeil!
- 491 940
- 491 949 Il pète, c'est trop mignon!
- 491 950 Il scintille!
- 491 951 Rémy coincé dans votre mobile
- 491 952 L'harmonie parfaite!
- 491 953
- NEW ! 491 954 Unsleep Sheep: Fatigue
- NEW ! 491 965 P4 Escape plan: Stupide
- NEW ! 491 973 Braba Bear: Aime le cola
- NEW ! 491 982 Dada: Jarrrrrr
- 491 986 Pipi dans le mobile, quel coquin!
- 491 996 Winnie câline bourriquet!
- NEW ! 492 011 Winnie: Bébés
- NEW ! 492 017
- NEW ! 492 019 Daisy: Princesse
- NEW ! 492 032 Donald+Daisy: Amoureux
- NEW ! 492 041 Mickey: Petits bisous
- NEW ! 492 062 Hello Kitty: Voyante
- NEW ! 492 121 Hello Kitty: Gros Bobo
- NEW ! 492 125 ForeverFriends: Cœur
- NEW ! 492 067 ForeverFriends: Amoureux
- 492 070
- 492 078
- 492 079
- 492 096 Il projette des éclairs
- 492 100 Il dévore votre écran!
- NEW ! 492 112 BloodyBunny: Ninja
- 492 155 La main efface la buée sur l'écran!
- NEW ! 492 174
- 492 182
- 492 201 L'idéogramme "Amour" devient un coeur!
- 492 232
- NEW ! 492 233
- 492 215 Le Hummer explose l'écran!
- 492 217

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €*

EP16

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 90,35 €*

E216

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Yellow MEDIA

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Yellow Media**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Yellow Media.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/09. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.